H
1245

von Halder
N. 3059.

Künste
und
Geheimnisse
von Philadelphia
zur Belustigung jedermanns.

Oder:
Anweisung
wie solche Künste und Geheimnisse
zu erlernen.

EIGENTHUM DER STADT AUGSBURG

Amsterdam, 1785.

Ein langes Pferdhaar in ein Ey zu bringen.

Stich mit einer subtilen Nadel ein kleines Loch durch die Schaale und das innere Häutgen eines Eyes, an einer dessen Spitzen, und treibe durch selbiges nach und nach ein langes Pferdhaar hinein; überdies verstopfe das Löchel mit einem Staubkörngen von Kreide, und lasse das Ey sieden, dann lege selbiges vor, wem du willt.

Daß ein umgestürzter Topf eine Schüssel voll Wasser aussauffe.

Fülle eine tiefe Schüssel mit Wasser; sodann laß in einen ungespaltenen, et-

was weiten und erwärmten Topf einen angezündeten ziemlichen Lock Flachs oder Bogen Papiers ausbrennen: Wenn solches beynahe vorbey ist, so stürze den Topf mit seiner Mündung in die Schüssel mit Wasser, so säuft er das Wasser begierig in sich, welches mit Lust zu sehen ist. Man kann den Flachs oder das Papier vor der Thüre in dem Topf verbrennen lassen, damit die zugegen seyenden Personen so eigentlich nicht können vermerken, was mit dem Topfe vorgegangen.

Ein Ey auf der Tafel laufend zu machen.

Man nimmt ein Ey, bläst es aus, und setzt eine Grille oder Blutigel hinein, beklebt das Loch mit Papier. Wenn man nun das Kunststück machen will, so nimmt man ein brennend Licht, und fähret damit nach dem Ey: Wo nun das Licht hingezogen wird, da läuft das Ey mit.

Eine lebendige Katze fliegend zu machen.

Binde einer lebendigen Katze unter ihr vier Büge vier aufgeblasene und wohl zugebundne Schweinsblasen mit Bindfaden

den veste an, und stosse sie dann, bey starken Windsturm, von einen hohen Thurme herab; so wird sie, unter Anstimmung einer abendtheuerlichen Musik, dahin fliegen.

Daß eine aufgeblasne Schweins- oder Rindsblase von selbsten mit Knallen zerbörste.

Fülle die Blase im Kühlen dicht voll Luft, binde sie auf das allerfesteste zu, daß nicht die mindeste Luft könne heraus gehen, und hänge sie dann an einen eingeheitzten Ofen, so wird sie nach kurzer Frist mit gewaltigen Krachen crepiren.

Einen Thaler in der Hand schmelzend zu machen.

Man nehme ein halb Loth Quecksilber und ein halb Loth geschabtes Zinn, mache beydes unter einander, wie eine kleine Kugel; diese halte man zwischen den Fingern verborgen. Sodann nehme man den Thaler und prakticire ihn heimlich wo hin; hernach halte man die Hand, worinn sich die Kugel befindet, über das Licht, und sie breit, alsdenn ist der Thaler geschmolzen.

Wie von ferne zu erkennen, ob ein Regiment oder ganze Armee Volks sich bewege, oder stille stehe.

Eröfne einen gemeinen Cirkel, halte selbigen vor das Gesichte, und schaue mit einem Auge von den Kopfe des Cirkels hinaus; dergestalt, daß die eine Spitze des Cirkels die Armee und die andre einen Wald, Dorf, oder ein andres dergleichen unbewegliches Objectum treffe; nach kurzer Frist siehe mit unverrückten Cirkel wieder dahin, so wirst du gewahr werden, ob der Marsch vor sich gegangen oder nicht.

Mit wenigen Lichtern oder Lampen einen großen Saal helle zu machen.

Zu solchem Ende werden an vier oder mehrern Orten eines Saals, neben an den Wänden, hohle Spiegel hingestellt, und just vor den Verkehrungspunkt eines jeden eine helle brennende Lampe gesetzt, auch diese Spiegel solchergestalt geneiget und gelenket, daß die aus denselben zurückfallende und gleichlaufende Strahlen an einen verlangten Orte zusammen stossen, so wird es daselbsten so hell und lichte werden, als beym hellen Mittage.

Die Kerzenlichter dienen der Ursachen wegen nicht hierzu, weil sie im Brennen niedriger werden; mithin die Stellen des Wiederscheins verändern.

Einer Katze in einer Minute drey oder vier Sprachen schreiben zu lernen.

Man nehme zwey Loth Alaun und lege es in ein Glas, gieße hierauf ein Loth Brunnenwasser und lasse es zergehen, hernach nehme man eine Feder und schreibe die beliebigen Sprachen auf Papier, lasse es trocknen; so siehet man nichts auf dem Papier. Hernach tunke man der Katze ihren Fuß in Vitriolwasser, und fahre mit den Fuß über die verborgne Schrift; so sind die Sprachen recht schön zu lesen.

Kugeln und Ballen die im Wasser brennen.

Nimm gerieben Mehlpulver, Salpeter, jedes vier Loth, Schwefel drey Loth, Campher ein halb Loth, Calphonium ein Loth, Terpentinöl ein halb Loth, Sägespäne und Lohmöls, jedes ein halb Loth, mit Leinöl angefeuchtet, wohl unter einander gearbeitet, in Leinewandplätzgen einge-

schlagen, von beliebiger Größe, nach dem sie viel oder wenig dieses Salzes fassen sollen, und mit Bindfaden fest umbunden, in die Gestalt einer Kugel oder Ballens; dann ein- oder dreymal in zerlaßnes Pech getaucht über und über, und, wenn es harte geworden, hin und wieder mit einem Pfriemen ziemliche Löcher in die Kugel oder Ballen gestochen, von obigen Satze, mit ein wenig geriebnen Pulvers vermischt, hinein gestreuet, auch hierauf Teig von Brandewein und geriebnen Pulver in solche Löcher gestrichen, und trocknen lassen. Endlich die Kugel mit einer Zange feste haltend, ferne vom Gesichte, durch eine Lunde rund herum angezündet und ins Wasser geworfen, so wird sie darinne lustig spielen. Ist ein sehr angenehmes Stück, so manchen Feuerwerker noch unbekannt, und gleichwohl mit geringer Kunst und Mühe, ohne feuerwerkerische besondre Instrumenten und Handgriffe, zu bereiten ist.

Der Campher, wird mit einigen Tropfen Brandeweins besprützt, läßt sich gerne zart reiben, außer dem aber nicht, wegen seiner zähen Fettigkeit, welche von dem Brandewein augenblicklich zerreissen wird.

Eine Bouteille Wein an den Nagel zu hängen, die Bouteille entzwey zu schlagen, und daß der Wein muß an den Nagel hängen bleiben.

Man nehme eine Kalbsblase, und stopfe sie vorhero in die Bouteille hinein; alsdenn füllt man die Blase mit Wein, und hängt sie mit der Bouteille zugestopft, an den Nagel, schlägt dieselbe entzwey, so bleibt der Wein in der Blase am Nagel hängen.

Blaue Buchstaben und Schrift auf ein Schwerdt oder Degenklinge zu bringen.

Wer blaue Figuren oder Schrift auf einer Degenklinge haben will, muß die Klinge so lange im Feuer halten, bis sie recht blau anlaufe, alsdenn nimmt man eine Oelfarbe und schreibt darauf, was man will, von Figuren oder Schrift, und läßt es trocken werden. Wenn nun alles wieder gut trocken ist, so nimmt man guten starken Weineßig, macht solchen gut warm, geußt ihn allenthalben auf die Klinge, wo es blau ist, so wird alles abgehen, und die Oelflecken stehen bleiben.

Alsdenn nimmt man ein frisches Wasser, geußt es über den Oelfleck oder Farbe, so geht sie herunter, und die blauen Buchstaben oder Figuren bleiben.

Eine Wette mit einen Ey zu machen, das man auf den Tisch mit einen Beile nicht zerschlagen kann.

Der es nicht weiß, der wird es vor den Tisch stehend entzwey schlagen wollen, aber die Wette ist verlohren; wer es recht machen will, der setzt sich auf den Tisch, so ist es recht.

Mit einer Kugel einen Cüraß oder Harnisch durch zu schießen.

Thue ein Stückgen guten Kernstrahls, einer Erbis groß in eine Kugelforme, gieße darüber Bley zu einer Kugel, und lade mit selbiger das Gewehr.

Aus einem Ey eine Taube zu machen.

Man lege ein Ey auf die Tafel, nehme einen Huth, bedecke es, und halte mit der Hand die Taube untern Tisch verborgen. Dann hebe man den Huth auf und sage zu den Zuschauern: Nehmen sie das

das Ey weg! In währenden Aufheben wird die Taube unter den Huth gesteckt, und wenn derselbe aufgehoben wird, so ist die Taube da.

Daß man seine eigene Gestalt von hintenzu sehen möge.

Solches geschiehet vermittelst zweyer gegen einander über zu stellend- oder zu haltender Spiegel, je größer solche sind, je besser es ist; in deren vorderem die darzwischen stehende Person ihr Vordertheil, und zugleich auch in eben denselbigen, dem darinnen mit sich präsentirten hintern Spiegel, ihr Hintertheil betrachten kann.

Licht ohne einige Flamm in einen finstern Ort zu bringen.

Es füget sich vielmals, daß eine Sache zur Nachtzeit einen unter den Tisch fället, wenn man nun solche ohne Licht wieder suchen will, ist ein Spiegel darzu sonderlich dienlich: Man fängt nemlich die Strahlen eines helle brennenden Lichtes in den Spiegel auf, und neiget oder leitet dieselben, wie und wohin man will in das Finstre, da man denn das Verlohrne leicht sehen kann.

Eine

Einer rothen Nelke an den Stock eine andre Couleur zu geben.

Man nimmt einen Löffel Schwefel und zündet ihn an, darauf nimmt man den Nelkenstock, und hänget ihn eine Minute über den Rauch; so haben alle Nelken eine andere Couleur, und sehen so schön aus, als wenn sie ein Mahler gemahlet hätte.

Zwo Hennen auf zwo Fingern bey Nachtzeiten in eine Stube zu tragen.

Gehet zu Nachts in einen Hühnerstall, und wenn die Hühner zu ihrer Ruhe aufgesessen, so bringet ihrer zwo, zwey Finger unter die Klauen, so sitzen sie auf, und leiden, daß ihr sie traget, wohin euch beliebt, einen so starken Schlaf haben die Hühner; die Hahnen aber sind leichtlich zu erwecken.

Eine kurzweilige Phantasey.

Eyerklar von drey Eyern und einer Erbis groß Quecksilbers durch einander zerklopft, gemein Wasser in ein Gutturglas gethan, und obiges Gemenge darein gegossen; so steigt es über sich, und giebt eine

eine schöne Landschaft mit Thürngen, und auf jeden ein Köpfgen, sehr lustig anzusehen.

Einen Docht zu machen, der nicht brennet.

Man nimmt zwey Loth Aspekt, und siedet es in einen Quartier scharf gemachter Lauge zwey Stunden lang, dann die Lauge abgegossen, das überbliebne aber durch drey bis viermal aufgegossen Regenwasser gereiniget; nachgehends in einen Mörsel wohl abgegossen, sodann ein Docht davon gemacht und an der Sonnen getrocknet; so ist es fertig.

Daß ein in die Flammen gehaltnen Faden nicht brenne.

Binde den Faden veste um ein Ey, oder auch um eine zinnerne Kanne, Becher oder Federrohr mit frischen Wasser, und halte hierauf die Gegend, wo der Faden umgebunden, in Flammenfeuer, so wird der Faden in selbigen nicht brennen; gleichwohl nimm ihn in Acht vor Kohlengluth.

Ein Leinwandtüchlein anzuzünden, daß es über und über brenne, und gleichwohl nicht versehret werde.

Tauche das Tüchlein in Brandewein, der nicht auf das höchste abgezogen, sondern annoch ziemlich wäßerig ist, und lasse das Tüchlein durchaus naß werden, dann fasse selbiges mit einer Zangen, zünde es an, und laß es brennen, bis die Flamme von selbsten verlöschet, so wird das Tüchlein zwar den Ansehen nach brennen und in voller Flammen stehen lassen, aber gleichwohl nicht verbrennen, ja so gar im mindesten nichts davon versehret seyn.

Daß ein Papier nicht brenne.

Tauche das Papier in Oleum Tartari per deliquium, zu deutsch: geflossen Weinsteinöl, laß es wieder trocknen und halte es sodann in Flammenfeuer, so wird es nicht brennen, noch Flammen fahen, ob es gleich von der Gewalt des Feuers endlich verzehret wird. Hingegen, so man nun ein Blatt gemeinen Papiers über ein brennendes Licht hält, und beständig fort stark mit den Mund oben darauf hinbläßt, so wird es sich keineswegen entzünden, noch von der Flamme verzehret,

so

so lange man mit den Blasen anhält, nähme man aber anstatt gemeinen auf obige Weise mit Weinsteinöl bereitetes Blättgenpapiers, so wird man mit geringerer Mühe dißfalls seinen Zweck erreichen, um bey denen Zuschauenden, Verwunderung zu erwecken.

Eine Waffensalbe zu machen, welche alles Gewehr, es sey von Stahl oder Eisen, für den Rost bewahret.

Man nehme zwey Loth Bärenfett, ein Loth Dachsschmalz, ein Loth Schlangenfett, zwey Loth Mandelöl und ein halb Loth fein pulverisirten Indigo, welches alles in einen neuen Geschirr über den Feuer zerlassen, wohl umgerühret und hernach in einen Geschirr verwahret wird. Wenn man nun es gebrauchen will, so nimmt man einer welschen Nuß groß auf einen Baumwollenenlappen, und bestreicht das Gewehr damit; so wird es für allen Rost wohl verwahret bleiben.

Feuer, ohne Mühe und Schaden, aus dem Munde zu speyen.

Nimm Flachs, ziehe aus denselben ein langes Trumm heraus, als ob du spin-

nen wolltest, darfst aber selbiges nicht drehen, formire daraus ein dicht auf einander gewickeltes Knäulgen, in der Größe einer Musquetenkugel, stecke selbiges an ein Gäbelgen, halte es über ein brennendes Licht, wende es zum öftern um und lasse es wohl ausbrennen, bis dir dünkt, es sey vom Feuer völlig durchdrungen; dann lege selbiges also glühend auf einen ausgebreiten Flachs, nicht größer seyn, denn daß du ihn mit Bequemlichkeit könntest in den Munde bringen. In solcher Gestalt stecke ihn bey dich in die Tasche, bis du in einer Gesellschaft willst Feuer speyen; alsdann nimm solchen Flachs unvermerkt in den Mund und blase stark darein, so wird das glimmende Kügelgen den Flachs entzünden, und die Funken lustig aus dem Munde springen. Jedoch siehe dich wohl für, daß du bey den Athemholen die Luft nicht durch den Mund in dich ziehest, sondern nur durch die Nase, damit dir nicht der Rauch in den Hals komme.

Ein lächerliches Kunststück, auf welches eine Wette kann gestellet werden, alle Thiere so vest zu machen, daß sie vor einen Kugelschuß erhalten werden.

Man nimmt eine Flinte oder Pistole, welche mit einen ordinairen Schuß Pulver geladen wird; die Kugel muß aber also zubereitet werden: Man nehme Quecksilber ein halb Loth, geschabtes Zinn ein halb Loth, und mache aus beyden eine Kugel. Diese wird aufs Pulver gesetzt und wohl aufgestossen. Mit diesem Schuß kann man auf ein jedes Thier auf drey Schritte weit feuren, ohne es im geringsten zu verletzen.

Eine windblasende und feuerleitende Kugel zu machen.

Solche Kugel wird gemacht von geschlagenen Kupfer, in der Größe, daß sie möchte eine halbe oder ganze Maas halten, und mit einer langen, vorwärts spitziglaufenden Röhre versehen, auch alle Fugen auf das pünktlichste mit Silber gelöthet, oben auf kann ein rundes Löchelgen in die Kugel gemacht werden, durch selbiges geuß ein wenig Brandeweins in

die Kugel. Wann du sie jetzt gebrauchen willst, so verschließ das Löchelgen auf das genauste und sehr vest mit einen Zäpfgen von Kork und lege die Kugel auf eine nicht allzuheftige Gluth, so beginnet sie Wind zu blasen, gleich einen Blasenbalge, und dienet, um etwas bey einer Lampe zu schmelzen. Wenn selbige nachlässet zu blasen, so läßt man sie wieder erkalten, füllet auch, so es von nöthen, etwas Brandeweins nach, und erfrischet inzwischen die Gluth.

Daß man die Buchstaben nicht verbrennen könne.

Nimm rechten scharfen Eßig und Eyweiß, schwemme und rühre darinnen Queckfilber, beschmiere das Papier dreymal damit, und laß es wieder so oft trocken werden. Schreibe darnach darauf, was dir beliebet, und wirf es in das Feuer, so wirst du sehen, daß es ohne einige Versehrung zurück springe.

Ein Wasser so alle geschriebene Buchstaben austilget.

Terpentin der wohl gekocht ist, getreugten Vitriol und Salpeter, jedes gleichviel,

viel, stoß es klein und siebe es durch, denn destillire es durch ein Alembick und hebe das Wasser auf. Willst du was austilgen, so netz ein Schwämmlein und reibe die Buchstaben fein säuberlich damit, halte ein ander rein Schwämmlein dabey, damit wische die Schwärze hinweg.

Ein Licht zu machen, ohne alles Fett, Talg oder Wachs, welches sowohl an Weiße, als Klarheit im brennen, alle andre Lichter übertrift, und nicht nur keinen übeln Geruch giebt, sondern auch auf keine Art die Kleider beschmutzet, und abgeputzt 24. Stunden brennet.

Man nimmt 4. Loth Spermazetti, vermischt es mit einen halben Quintlein gestoßnen Salmiac, läßt es in einem Geschirr zerfließen, und gießet es einen andern Lichte gleich, in ein Modell.

Eine Fleckkugel zu machen, womit alle Flecken, sie seyn von Fett oder Wagenschmern, aus den Tuch zu bringen.

Nimm ein Viertelpfund weiße Seife, mische darunter 35. Tropfen Armo-

nici und eine Messerspitze voll ordinairen Vitriol, und formire kleine Kugeln daraus. Wenn man sie gebrauchen will, so wird der Fleck mit ein wenig frischen Wasser bestrichen und mit der Kugel berieben, alsdenn bey der Sonne getrocknet, hernach sauber abgerieben.

Feurige Schlangen in der Luft zu präsentiren.

In guten Brandewein lasse so viel Camphers zergehen, als dessen der Brandewein annehmen mag; dann tauche darein verschiedne schmale Trümergen von Pergament, von selbst beliebiger Größe, daß sie durchaus naß werden. Hernach zur Nachtzeit zünde selbige an, an einen sichern Orte, ferne von Heu, Stroh und andern dergleichen leicht entzündlichen Dingen, und lasse sie brennend von einer Höhe hernieder fallen, entweder in einen hohen Zimmer, oder auch von einen Fenster auf die Straße, wo es daselbst sicher ist; so wird man mit Lust feurige Schlangen sehen, durch die Luft paßiren.

Schwarze Filzhüte, oder schwarzes Tuch mit auslöschlichten und gelblichten Buchstaben zu signiren.

Schreibe was du willst mit Vitriolgeist und mit einer groben Frakturfeder auf einen schwarzen Filzhut, oder auf schwarzes Tuch, und laß es trocknen, so erscheinet solche Schrift mit gelblichten Buchstaben, die nicht wieder vergehen.

Daß man inwendig eines Eyes könne lesen, was von außen unsichtbarlich darauf geschrieben.

Schreibe mit starken Alaunwasser auf das Ey und laß es wohl trocknen; lege es alsdann in einen starken Eßig 3. oder 4. Tage lang, laß es wieder trocknen, dann in Salzwasser recht harte sieden. Das Ey schäle sodann, so erlangst du dein Begehren.

Einen ganzen Tag ohne eintauchen zu schreiben.

Die Feder schneide aus einen dicken Schwanenkiel, gieße so viel Dinte, daß der Kiel voll wird, hinein; und stopfe

sie zu oberst des Ausschnitts zu mit einem langen Schwämmgen; dergestalt, daß, so oft du an das Schwämmchen mit den Fingern drückest, die Dinte in die Feder fließe, so wirst du einen ganzen Tag, ohne einmal des Eintauchens zu bedürfen, schreiben können.

Einen Weinberg, Acker, Wiese oder Garten auf ewig zu düngen.

Auf 1. Morgen Feldes genommen 15. Pfund geschmelzten Salzes, mit einen hölzern Schlägel in Haselnüsse große Stückgen zerschlagen, und im Frühling oder Herbst auf dem Guthe ausgestreuet, daß sie ziemlich weit von einander fallen. In einen Weinberg werden sie durch das Hinunterhacken mit der Erde bedecket, auf einer Wiese oder Garten mit einer Harke oder Rechen hinunter gescharret, und so es ein Acker ist, wird selbiger geegt oder umgepflüget; die Saat gleich darauf ausgesäet, und zugeeget.

Maulwürfe zu fangen.

Werden in allen deren Haufen und Löcher, wo möglich zur Zeit da sie auswerfen und gegenwärtig sind, tief hinunter

ter nur gequetschte oder entzwey geschnittne Zwiebeln und Knoblauch gesteckt, so werden sie, als wären sie bald toll, herfür kommen.

Eine Blume zu verbrennen, welche in kurzer Zeit wieder zum Vorschein kommen muß.

Man mahle eine Blume, die der natürlichen ähnlich siehet, stecke sie in eine Federspuhle, hernach in einen Blumentopf, dann setzet man ein Glas darüber und hält es über ein Kohlfeuer, so wird man in kurzer Zeit sehen, wie die Blume zum Vorschein kömmt.

Allerley Ungezieffer aus den Gärten und Feldern zu vertilgen.

Den Magen von einen frisch geschlachten Hammel oder Schöpsen, so mit seinen Unflat annoch angefüllet, an derjenigen Stätte, wo das meiste Ungezieffer sich enthält, vergraben und mit ein wenig Erdreich verdecket, so wird man, nach wenigen Tagen, dessen die Menge daselbst versammlet finden, und ohne Schwierigkeit ertöden können.

Solchergestalten kann durch etlichmale Wiederholung dieses Vortheils das Ungeziefer gänzlich vertilget werden.

Einen goldnen Ring an einen Zwirnfaden zu hängen, den Faden abzubrennen, daß der Ring an der Asche hängen bleibt.

Man vermischt eine Hand voll Salz mit einen halben Quartier Regenwasser, und legt den Zwirn hinein, läßt selbiges dreymal 24. Stunden stehen, nimmt ihn darnach heraus und läßt ihn an der Sonnen trocknen. Die Probe damit zu machen, nimmt man einen zweyfachen Faden, hänget den Ring daran; hierauf zündet man den Faden von unten an, und siehet mit Verwunderung, wie der Ring in der Luft hängen bleibt.

Wie man aus Eyern junge Hühner machen kann.

Man nehme zwey Säcke; in einen nähe man kleine Säckgen mit Eyer, so viel als man Hühner haben will, und in den zweyten Sack eben so viel junge Hühner als Eyer; alsdenn nimmt man den Sack mit den

den Eyern auf den Tisch und zeigt eines nach dem andern der Kompagnie und ruft: Luck, luck; so läßt man in Geschwindigkeit den Sack, wo die Eyer sind darinne gewesen, unter den Tisch fallen, nimmt dargegen den Sack mit den jungen Hühnern hervor, und leeret ihn aus.

Besonders Geheimniß zu machen, daß Hunde, Pferde und Esel in der Größe bleiben, wie sie gefallen und nicht weiter wachsen.

Wenn die Hunde beginnen die Augen zu eröfnen, sobald soll man ihnen ein Loth gestoßner Corallen, mit ein wenig Brandewein in Mehl eingeben. Auf gleiche Weise den Pferden vier Loth, und den Eseln fünf Loth Corallen.

Daß man beym Marschiren und Laufen weder schwitze, noch zu matt werde.

Beyfußkraut und Wurzel um Bartholomäizeit gesammlet und in den Schuhen, auch an den Leibe bey sich getragen, verhindert das Schwitzen, nebst der Mattigkeit. Dieses Mittel bedienen sich die Hofbedienten in Spanien.

Ey=

Eydexen, Schlangen und dergleichen Thiergen unverweßlich zu erhalten.

Fülle ein starkes und weites Glas voll rectificirten Brandeweins, thue hierein dergleichen Thiergen lebendig und binde das Glas veste zu, damit sie nicht können entfliehen, so werden selbige, nachdem sie crepirt, und zwar so schön, als ob sie lebten.

Wie man einen Orangenbaum zubereiten kann, daß er in einer Zeit von zwey bis drey Minuten blühen und tragen muß.

Man nehme einen Orangenbaum, daran binde man hinter den Blättern kleine Röhrgen, alsdenn nimmt man kleine Blasen und mahle sie als Citronen, darnach stecke sie in ein Röhrgen, die Röhrgen aber müssen nicht weit von einander gebunden werden, damit der unter dem Theater verborgen steckt, in ein Rohr, bläßt, damit alle Röhrgen hier Wind bekommen, so kommen die Früchte zum Vorschein, alsdenn müssen ein oder zwey rechte Blüthe hinter den Blättern vorborgen seyn, damit wenn eine abgeschnitten wird, eine von den natürlichen.

Wenn

Wenn man kein lauteres Wasser bekommen kann, solches klar zu machen.

Das Gefäß mit geschälten und zu Teige gestoßnen Mandeln gerieben und sodann das Wasser darein gethan; so wird sich selbiges in kurzer Zeit läutern und schön klar werden.

Wie man eine Karte, oder einen Vogel aus einem Ey zum Vorschein bringt.

Man nehme ein Ey und blaße es die Helfte aus, man läßt der Kompagnie ein Blatt ziehen, und steckt es in das Ey hinein und weißt ein gutes dafür her, und schlägt das Ey entzwey, so ist die Karte im Ey. Deßgleichen nimmt man zwey Eyer und bläßt eines davon aus, steckt einen Vogel in das Ey und überziehet es mit Papier, alsdenn nimmt man ein frisches Ey oben drauf, und läßt eine Dame darauf blasen, und legt in Geschwindigkeit das gute weg, schlägt es entzwey, so ist ein Vogel darinnen; Er schlägt ihn auch todt, und lässet sich einen Huth aus der Gesellschaft geben, denselben deckt er mit

zu, und sagt: Er soll wieder lebendig werden, alsdenn steckt er, der unter dem Theater verborgen ist, einen lebendigen unter den Huth.

Unzeitige Geburt zu verhüten.

Nur das Holz von einen Nespel, Mespel oder Mispelnbaume an den Hals hangend getragen. Man mags der Bequemlichkeiten halben zu Sägespähnen machen.

Wie man ein Ey an dem Stocke tanzend machen kann, oder aus einen Huth in den andern laufen zu lassen.

Man nehme ein volles Ey, sticht zwey Löcher mit einer Nadel hinein und ziehet einen ganz dünnen Drath dadurch, hernach nimmt man einen Huth und legt das Ey hinein, alsdenn bläßt man in den Huth und zieht den Drath über den Stock, so lauft es hin und her. Wie auch Eyer aus einen Huth in den andern marschiren müssen, es stellen sich die Personen neben einander und hat jeder ein Ey in den Huth, ebenfalls einen Drath durchzogen, alsdenn wird der Drath verwechselt, und ein jeder

ziehet langsam die Eyer aus den einen Huth in den andern.

Wie man einer Henne oder Taube den Kopf abschneide, wenn man gegen den Schatten mit einen Degen sticht.

Man nimmt eine Henne oder Taube, die dazu bestimmt ist, alsdenn nimmt man ein Instrument, welches in eine Forme wie eine Scheere von vier Blättern ist, welches in Saalleistein eingenähet wird, bis zu den Scheeren, alsdenn nimmt er die Taube und steckt den Kopf hinein, also wie der mit den Degen gegen den Schatten sticht, so ziehet er das Instrument durch und schneidet sodann der Henne oder Taube den Kopf ab, daß sie herunter fällt. Auch macht er die Taube oder Henne wieder lebendig, sogleich nimmt man das Stück von der Erde und nimmt es auf einen Tisch und legt einen Huth darüber, sogleich steckt der unter dem Tisch verborgen ist, ein lebendig Stück unter den Huth, welches mit Blute um den Hals bestrichen wird.

Wie man Gerste, in einer Zeit von einer Minute, wachsend machen kann.

Man nehme eine blecherne Maschine in Form eines Tellers, welcher aber doppelt seyn muß, und in einen Theil davon muß es mit Erdreich angefüllet seyn, welches man der Kompagnie zeiget, alsdenn säet man den Samen hinein und macht es zu, hält es eine Minute über das Licht, hernach zeigt er das andere Theil, in welchen die Gerste würklich ist eingesetzt worden, damit sie glauben, es ist aus den Saamen zum Vorschein kommen.

Einen hölzern Kopf redend zu machen.

Man läßt sich bey einen Bildhauer einen hölzern Kopf machen, der innwendig hohl ist, der die Augen, Zunge und Mund bewegen muß, alsdenn setzt man den Kopf auf einen Tisch, in welchen ein Loch muß gemacht seyn, daß der unter den Theater verborgen ist, durch die Oefnung mit einen Sprachrohr ihn redend macht.

Einen

Einen hölzern Fuchs zu machen, daß, wenn man ihn etwas fragt, er alles mit dem Kopfe und Pfoten anzeiget.

Man läßt sich gleichfalls einen Fuchs bey einen Bildhauer verfertigen, welcher hohl ist, und müssen sogleich inwendig kleine Rädgen an den Kopf und bey den vordern Pfoten fest gemacht werden, die unter den Theater gehen; damit, wenn ihn was aufgegeben wird, alsdenn der unter den Theater steckt, an den Stricke, welcher den Kopf regiret, ziehet, oder wenn er sonst was gefragt wird, solches mit den Pfoten anzeiget, muß aber ebenfalls gezogen werden.

Wie man einen hölzern Vogel nach der Musik pfeifen lernt.

Man läßt sich einen hölzern Vogel bey einen Bildhauer machen, der inwendig hohl ist, alsdenn auch eine Boutellie, welche inwendig noch eine kleine hat, worinn man Wasser füllt, alsdenn muß die oberste Boutellie unten ein klein Loch haben, in welches man ein kleines Rohr von unten durch, wo in dem Tisch ein Loch ist, welches in Vogel eben auf der Boutellie

fest gemacht, wie auch in den Hals der Bouteille ein Pfeifgen ist, welches in Vogel hinein gehet, wenn also ein Stückgen verlangt wird, so fängt zuerst die Musik an zu spielen, das unter den Tisch verborgen steckt, sogleich mit anfängt nach der Musik zu pfeifen.

Wie man eine Karte, die sich die Gesellschaft gezogen hat, in einen Spiegel sehen kann.

Man nehme einen Spiegel, worüber noch ein Glas gehet, alsdenn läßt man der Gesellschaft ein Blatt ziehen, welches er schon wissen muß, was vor eins ist, sodann hat man auf dünne Bretter Karten gemahlt, welche hervor gezogen werden, auch sogleich tritt man auf der andern Seite des Spiegels, und ziehet die Karte wieder weg.

Ein bewährtes Stück zu den Fischen.

Nimm Campher, der bereitet ist in der Apotheka, als einer Erbis groß, und Otterschmalz als drey Erbsen, machs durch einander zu einer Salbe, thue es in ein blechern Büchsgen und schmiere die Hand,

du wirst Wunder sehen. Und wenn du angeln willst, so lege die Regenwürmer über Nacht in diese Salbe, und stecke sie an.

Vögel zu fahen.

Weiße Erbsen Tag und Nacht in Eßig lassen liegen. Welcher Vogel, der welche frißt, der liegt, als wäre er todt. Oder: Das Aas, so die Vögel zu fressen pflegen, etliche Tage über in starken Wein liegen lassen, und den Vögeln wieder hingeleget.

Wie man ein Stück Geld oder zwey Ringe in einem Glas tanzend machen kann.

Man nehme ein Glas, worinn auf beyden Seiten ein klein Loch, worein zwey Haare durchgezogen worden, alsdann läßt man sich zwey Ringe von der Kompagnie geben, so hänget man die Haare mit Wachs an die Ringen; alsdenn wenn die Musik anfängt zu spielen, so zieht er an den Haaren, welcher unter den Theater versteckt, nach der Musik.

Wie man es mache, wenn eine Karte aus einer Bouteille herausspringen soll.

Man nehme eine Bouteille, diese wird halb mit Wasser gefüllt, alsdenn läßt man sich ein Futteral machen, in Form einer Karte, aber etwas höher, alsdenn stecke ein Blatt von einer Karte hinein, und lasse der Kompagnie noch einige Blätter ziehen, alsdenn klebt man hinten auf die Karte einen feinen Drath mit Wachs an, und wenn die Karte verlangt wird, so ziehet der unter den Theater steckt an den Drath, so kommt die Karte heraus.

Raben oder Krähen lebendig zu fahen, auf eine lustige Weise.

Machet Düten oder Gucken von starkem grauen oder blauen Papier, beschmieret selbige von innen mit Vogelleim oder Wagenschmiere, thut einige Stücken stinkendes Fleisch hinein, um hierdurch dergleichen Vögel herbey zu locken. Wenn nun die Vögel den Kopf in solche Düten stecken, um das Fleisch heraus zu langen, so hänget sich ihn der Leim an die Federn, und

und die Düten bleiben ihn als Kappen über den Kopf und einen Theile der Oberleibes stehen, dergestalten, daß, wenn sie wollen darvon fliegen, sie solches nicht können bewerkstelligen; und auch hiernächst nicht schwer wird fallen, sie zu fahen.

Allezeit Feuer ohne Schaden bey sich zu tragen.

Im May Kühekoth an der Sonne wohl gedörret, und mit Brandewein, der dreymal auf das höchste und beste destilliret worden ist, angefeuchtet, und Kugeln so groß als eine Baumnuß daraus formiret, getrocknet und also zum drittenmal angefeuchtet und wieder eingetrocknet. Folgends einen Teig gemacht mit ungelöschten Kalch, Eyer und zerhackten Werke, die Kugeln darinne so lang herum gewälgert, bis hiervon eine dicke Hülse sich darüber zeucht; denn dürre werden lassen, ein Löchel darein gebohrt, das Inwendige mit einen glühenden Eisen angezündet und ein eisern Zäpfgen davor gesteckt, so kann man allezeit Feuer haben und bey sich tragen.

Eine zweyzinkigte Gabel bis an den Stiel in beyde Nasenlöcher zu stecken.

Diese Kunst ist keine Zauberey. Nimm eine zweyzinkigte Gabel, die nicht sehr spitzig ist, stecke sie behende oder langsam in beyde Nasenlöcher, in die Luftröhre des Halses, es thut keinen Schaden, denn ein jeder kann es thun, wer es nur probieret.

Denen Aalraupen große Lebern zu machen.

Dieses in eine sehr schlechte Kunst: Man thue nur eine Aalraupe in eine Schüssel, haue selbige so lang mit einer Ruthe, bis sie im höchsten Grad erzürnet ist, so wird seine Leber vor Zorn recht groß werden; denn bringt man sie um, und kann also die Erfahrung sehen. Das curiöseste von Aalraupen ist, daß sie einen Krötenfluß bey sich führen: nemlich ihre Gedärme sind formiret, wie ein Krötenfluß.

Theatrum Catoptricum, von etlichen zusammen gesetzten Spiegeln.

Der schönsten Stücke eines ist es, wenn man 4. bis 5. oder mehr Spiegel in einer

einer Runde herum setzet, daß sie gleich eine halbe hohle Kugel formiren, und in die Mitte einige Objecta, als einen Garten, etliche Thiere, Schäflein, Bauerhäuser, Soldaten, u. s. w. vorstellet, so wird sich wunderswürdig ein Garten ohne Ende, eine große Heerde Schaafe, ein ganzes Dorf, eine Menge Soldaten präsentiren. Ein Kunstverständiger wird die Sache nach seinen Belieben wissen einzurichten. Würde man den Boden, worauf die Objecta stehen, also machen, daß man ihn zwey= oder dreymal könnte verändern, würden diese angenehmen perspectivische Vorstellungen den Unwissenden noch mehr Veränderung verursachen. Man darf sich auch nur von einen Schreiner ein vier= fünf= oder sechseckigtes Kästlein machen lassen, auf jeder Seite mit einen Spiegel belegen, und also verfahren, wie oben stehet.

Ein Glas mit Bier verkehrt auf den Tisch zu setzen, daß der Zuschauer nicht im Stande sey, solches auszutrinken.

Man nimmt ein Glas Bier, setzet einen hölzernen Teller darauf, und kehret solches geschwind um, setzet sodann den

Teller mit den Glas auf den Tisch, will nun jemand pariren, so schiebet es von Tisch wieder herunter auf den Teller, und kehret es mit den Teller wieder um, alsdenn kann man es austrinken.

Vier Messer in allen vier Ecken einer Stuben zu stecken, mitten in der Stuben einen Kreiß zu machen, hinein zu treten, und ohne aus solchen zu gehen, doch die Messer zu bekommen.

Man läßt vier Messer in alle vier Ecken einer Stuben stecken, tritt alsdenn mitten in die Stuben, nimmt ein Stück Kreide in die Hand, wettet, daß man einen Kreiß um sich herum machen und nicht daraus treten, doch aber die Messer aus allen vier Ecken bekommen wolle. Wenn nun die Wette geschehen, so nimmt man die Kreide und machet einen Kreiß um sich herum, nemlich um seinen Hosenbund, so kann man die Messer bekommen, ohne aus dem Kreiß zu gehen.

Daß ein Schnupftuch oder anderes Tuch ohne Schaden dieselben über und über brenne.

Man läßt zuerst das Tuch im Wasser wohl naß werden, alsdenn tunket man es in starken Brandewein, hält es mit einer Gabel in die Höhe, und zündet es am Ende desselben bey einen Licht an, so wird es über und über brennen, und doch nicht verbrenne.

Daß einer nicht über eine Tobackspfeife oder Strohhalm schreiten könne.

Man muß zuerst eine Wette darüber eingehen, alsdenn legt man die Tobackspfeife oder Strohhalm knapp an die Wand, so ist er nicht im Stand darüber zu schreiten, und also die Wette gewonnen; oder man sage, er solle gerad darüber, ohne weder die Knie, Kopf noch Leib zu biegen, so wird er es im Stande seyn, zu thun; oder er sclle seine zwey Zähen anfassen und darüber springen.

Ein Stück Geld unter einen Krug, Glas, oder dergleichen hervor zu bringen, ohne den Krug anzurühren.

Man wettet darauf ebenfalls und nimmt dann ein dergleichen Stück Geld, als unter dem Krug lieget, in die rechte Hand, fähret damit unter den Tisch, murmelt mit den Mund, als ob man gewisse geheimnißvolle Worte ausspräche, und bringet nach einer Weile das in der Hand verborgne Geld unterm Tisch hervor, alsdenn wird die Gegenpart begierig seyn, zu sehen, ob es auch das Geld sey, so unter dem Krug geleget worden, hebt solchen dahero selbst auf, und sobald dieses geschiehet, greift man geschwind zu, und nimmt das Geld hinweg, welches man auf diese Art, ohne den Krug anzurühren bekommt.

Regenwürmer aus den Erdboden hervorkriechend zu machen.

Man weiche Nußblätter eine Nacht in einen Hafen voll Wasser ein, begieße damit den Erdboden, wo du meynst, daß Würmer sind, so werden sie gewiß alsobald hervor kriechen. Man kann sich dieses Kunststücks bedienen, wenn man ge-

schwind

schwind Regenwürmer braucht, die Fische aus einen Weyher oder Graben damit heraus zu angeln.

Lebendige Männlein in einen Glas herumschwimmend zu machen.

Man nehme lebendige Frösche, lasse sie auf dem Bauch mit Firnißfarbe mahlen, als ob sie einen Kragen, Hosen und Wamms anhätten, thut sie in ein großes rundes Glas voll helles Wasser, hänget solches Glas in einer Stuben etwas hoch auf, so werden sich die Frösche in die Höhe bewegen, und nicht anders als kleine Männlein aussehen und erscheinen.

Einen cöllnischen Tobackspfeifenstiel auf einmal in drey Stück zu zerbrechen.

Wann man den Tobackspfeifenstiel an beyden Enden anfasset, und die eine Hand gegen sich zu, die andere aber auswärts drehet, so bleiben zwey Stücke in den Händen, nemlich in jeder Hand ein Stück, und das dritte fällt auf den Boden oder Tisch, ist also der Stiel auf einmal in drey Stücken zerbrochen.

Einen einen Degen und Scheide also in beyde Hände zu geben, daß er ihn nicht einstecken könne.

Gieb ihm den Degen bey dem Griff in die rechte Hand, die Scheide aber bey dem Ortband in die linke; so wird er an seinen Arm den Degen einzustecken die Länge nicht haben.

Tausend mit Zahlen zu schreiben ohne Null.

Diese $999\frac{9}{9}$. machen eben so viel als 1000. oder mit einen lateinischen M. welches auch tausend bedeutet. Denn es ist fast gleich, wenn man einen eilf tausend, eilf hundert und eilf mit Zahlen zu schreiben giebet, denn wer es nicht weiß wird schreiben 111111. welches falsch ist, und also stehen muß 1211. weil eilf hundert, tausend und ein hundert ausmachen.

Zu machen, daß eine Wachtel crepiren muß, ohne ihr etwas einzugeben, oder sie anzurühren.

Wann in deiner Nachbarschaft eine Wachtel ist, welche du gerne weghaben wolltest, so stelle nur vor deinen Fen=

Fenster ein Wachtelweiblein, so wird sich die andre zu tode schlagen. Dann eine Wachtel ist eine von den geilsten Vögeln, wie man draußen siehet, daß sie in der Stube ohne Scheu vor denen Leuten einander fladern und auch Eyer legen.

Eine Boutellie mit einen Strohhalm aufzuheben.

Nimm einen Strohhalm, biege daran einen spitzigen Winkel, also, daß der untere eine Theil des Halms von den Winkel an zu rechnen, etwas länger sey, als die Breite der Boutellie ist, stoß den Halm zweyfach hinein, daß, wenn du ihn bey den längsten Theil ergreifest und in die Höhe hebst, das kleine und kurze Theil desselben sich an einer Seiten der Boutellie anspreißet, so bleibt das Glas an dem erhabnen Strohhalm hangen.

Daß man dir einen Pfennig mit einer Bürsten nicht aus der Hand kehren könne.

Mache die Hand flach, lege mitten darein einen Pfennig, gieb einem eine Bürsten und heiße ihn solchen gleich aus der

der Hand kehren, je mehr er solches zu verrichten sich bemühet, je weniger wird er solches zu wege bringen können.

Eine Weintraube, oder anderes Obst in ein Glas, welches einen engen Hals hat, zu bringen.

Hänge ein Glas mit einen engen Hals, an einen Weinstock, stecke eine noch unzeitige Weintraube in dasselbe und lasse sie darinnen auswachsen und zeitig werden, so hast du eine Weintraube in einen Glas, welche man ohne das Glas zu zerbrechen nicht heraus bringen kann, welches curiös anzusehen ist, auch mit andern Früchten, als Aepfel, Birn und dergleichen gut thut.

Kleine Kettlein zu machen.

Wickle eine dicke Clavierseite um einen starken eisern Drath, dicht an einander, ziehe den Drath heraus und schneide die Ringlein einzeln oder nachdem du die Glieder breit haben willst, mit einer Scheere von einander, so wird eine Kette daraus. An diese Kettlein kannst du eine schwarze oder weiße Maus hängen, wenn du eine Stecknadel durch die Haut oben

an

an den Hals der Maus stichst, dieselbe krumm biegest, das Kettlein darein hängest, welches recht artig anzusehen ist.

Eine Henne durch den Kopf zu stechen, daß es ihr nicht schade.

So man einer Henne den Kopf auf den Tisch legt, ihr ein Messer recht mitten auf den Kopf setzet und mit einen Teller oder Hammer, ganz durch den Kopf schlägest, also, daß das Messer in den Tisch stecket, wird es der Henne nicht schaden, wenn nur das Messer wird wieder geschwind heraus gezogen, der Henne der Schnabel geöfnet und ein Bröcklein Brod darein geschoben wird.

Einen Nagel ohne anzusetzen auf einen Streich in ein Bret zu schlagen.

Dieses ist gar ein geringes und schlechtes Kunststück, so vielmehr zum Scherz als Ernst dienet. Man nehme einen Nagel, klebe ein wenig Wachs auf die Blatte, und mit Hülfe dessen an den Hammer und schlage ihn in ein Bret, so ist die ganze Kunst geschehen, und auf einen Streich, denen Unwissenden aber gereichet es doch zum Nachdenken.

Daß

Daß eine Ratte die andere vertreibt.

Man fange eine Ratte, thue ihr drey oder vier Pfefferkörner in den Hindern, nähe ihn alsdenn zu und laß ihn wieder laufen, so wird sie hiervon wüthend werden, alle andre, welche sie frißt, beissen, und welche sie beißt, davon crepiren.

Daß die Hirschen die Bäume auf dem Felde nicht anfressen.

Man reibet Schießpulver mit Schmeer ab, bestreichet damit den Baum, so werden die Hirsche davon fliehen, und solche nicht anrühren.

Die Hühner und Gänse recht bös zu machen.

Man gebe einer Huhn oder Gans, rothen Knoblauch zu fressen, so werden sie bös davon, daß sie den Leuten nach den Kopf fliegen und beißen. Wenn man einen Pferde Knoblauch giebt, und ein anderes hinten drein gehet, so wird es ganz matt.

Daß den wilden Enten die Schwingfedern nicht wachsen.

Wann man wilde Enten in einen Graben halten will, daß sie nicht davon fliegen sollen, so thut man wohl, wenn man ihre Eyer ausnimmt und selbige durch ein zahm Federvieh ausbrüten läßt; wenn sie nun ausgeschlossen und etwann acht Tage alt sind, schneidet man ihn das Spitzlein von den Flügeln hinweg, wo die Schwingfedern heraus zu wachsen anfangen, so bekommen sie solche niemals.

Eine Katze mit einen Messer an die Wand zu spissen, daß man meyne sie sey ganz durchstochen.

Nimm ein Messer, ziehe der Katze die Haut auf den Rücken, so stark du kannst in die Höhe, und wickle sie genau um das Messer recht fest herum, stecke hernach solches in die Wand, so wird die Katze daran hangen bleiben und die Sach ein wunderliches Ansehen geben.

Mit der Kreide ein Strichlein in die Hand zu machen und solches in der Geschwindigkeit in ein Kreuz zu verwandeln.

Nimm ein Messer, schabe damit eine Kreide, dergestalt, daß das Pulver vornen an der Scheide, nach einer rechten Linie eines Fingerglieds lang herab liege, thue die linke Hand auf, streue solches Pulver über die Linie, welche man lineam mensalem nennt, oder mache nur mit der Kreide ein Strichlein übers Kreuz dahin, wenn es nun geschehen, so weise das einzige Strichlein den Leuten, denn mache pro Forma ein Kreuz mit der Kreide auf den Tisch, thue dann eine Hand worauf das Strichlein ist, unter den Tisch, worauf das Kreuz gemacht worden, wische das Kreuz oben hinweg, dabey sagend, du wollest das Kreuz durch den Tisch in die Hand hinein reiben, unterdessen drucke deine Hand geschwind zu, so wird vermöge der Sutur ein Kreuz anstatt des einzigen Strichleins in deiner Hand stehen.

Einen Apfel in einen Schnupftuch oder Papier zu zerschneiden, ohne Schaden desselben.

Nimm einen Apfel, der nicht allzu hart ist, wickle ihn etwas nachgelassen in eine Serviette oder anderes Tuch, lege es auf den Tisch, haue mit den Messer darauf, so wird wohl der Apfel, aber nicht das Tuch in Stücken gehen. Gleichwie man einen Apfel in einen Tuch zerschneiden kann, also kann man auch einen Apfel oder Birnen in einen Papier zerschneiden, ohne Schaden des Papiers, und wird also practicirt, man nimmt ein Stücklein Papier, wickelt es nicht um den Apfel herum, sonst wird es nicht gut thun, sondern legt es um die Messerklinge, und schneidet damit den Apfel entzwey.

Daß eine Feuerzange laute, wie eine große Glocke.

Nimm einen Bindfaden vier bis fünf Ellen lang, schleife solchen durch das Ohr einer Feuerzange, einer Schaafscheere, Sensen oder Bratspieses, die beyden Enden des Bindfadens wickle etlichemal um die Finger deiner beyden Hände, stecke sol-

che umwickelt in beyde Ohren, so daß du weiter gar nichts hörest und schwinge die Feuerzange also zwischen zwey hölzerne Stühle, daß sie an beyden wechselsweise aufschläget, so wirst du ein Getöße, als ob man die große Glocke von Erfurt läutete, wahrnehmen.

Einen schweren Mörsel mit einen Trinkglas aufzuheben und herum zu tragen.

Nimm einen Mörsel, kehre dessen Untertheil über sich, mache von Rockenmehl und Wasser einen Teig, so dick wie einen Nudelteig; von diesen Teig mache einen Ring auf den Boden des Mörsels, ohngefähr eines Fingers dick, und so weit als die Rundung des Trinkglases ist, man könnte auch den ganzen Boden damit bedecken, allein es ist solches nicht weiter nöthig, als nur wohin das Glas zu stehen kommt; alsdenn halt dein Weinglas über die Flamme, von Spiritu Vini, (oder nimm nur zur Noth angezündetes Papier, stecke es in ein Glas, und laß es darinnen ausbrennen,) wann es ziemlich heiß worden, setze es umgekehrt tief in den Teig auf den Boden des Mörsels, drucke solchen überall am Rande des Glases wohl an,

an, damit von außen ja keine Luft hinein komme, wenn es kalt worden, fasse den Fuß mit der Hand an, so mußt du den Mörsel damit in die Höhe heben, und ihn die ganze Stube herum tragen können.

Mit verbrennten Papier ein artiges Blendwerk zu machen.

Schreibe mit einer noch niemals gebrauchten Feder, in deinen eigenen Urin oder Eßig eingetauchet, etliche Buchstaben auf deine Hand, siehe aber zu, daß du nicht fleckest und dir die Feder recht fließe, laß es hernach trocknen, damit man es nicht sehe. Wenn du nun eine lustige Kurzweil haben willst, so laß dir deine Gesellschaft ein Licht bringen, schreibe mit eben dieselbigen Buchstaben, welche du zuvor mit Urin auf die Hand geschrieben, auf ein Stücklein Papier, lasse es trocknen, denn zünde das Papier an und verbrenne es; mit der übrig gebliebenen Asche reibe deine Hand, an den Ort, da du zuvor mit den Urin hingeschrieben, so wird die nemliche Schrift kohlschwarz auf der Hand erscheinen, welche zuvor auf dem Papier gestanden.

Ein Ey auf die Spitze eines Strohhalms zu stellen.

Man nehme ein dickes Stück Strohhalm, ohngefähr einer Spannen lang, stecke selbiges in ein Buch, daß die Hälfte davon heraus gehet; binde hernach, wenn es nicht vorhin Gesperre hat, das Buch mit einen Bindfaden fest zu, damit der Strohhalm nicht wanken kann, stelle alsdenn das Ey auf den Strohhalm mit der Spitze, und probire es so lange, bis man das Gleichgewichte trift; es wird gewiß angehen, und das Ey auf den Strohhalm stehen bleiben; dieses ist also künstlicher, als Columbus gemacht, welcher das Ey erst an der Spitze eingestossen, und hernach auf den Tisch gestellet. Man nehme das Ey, schüttle es wohl unter einander, suche darauf so lange und viel die Balance, bis es endlich auf dem Tisch stehen bleibet.

Von den Knallgläsern, und wie sie gemacht werden.

Was man im Feld an den Granaten und heut zu Tage so berühmten Cöhornischen Handmortiers hat, solches haben die heutigen Naturkündiger und Experi-

perimentalphysici an ihren Knallgläsern, oder Vitris tonantibus, womit sie nicht allein ihre lateinische Grenadiers ausrüsten, sondern auch ihre curiöse Zeughäuser zieren können, sie bestehen auch aus kleinen gläsernen Kügelein, und haben ein kleines und dünnes Röhrlein, welches oben zugeschmolzen, oder hermetice sigilliret wird, wenn zuvor etwas Wasser oder Brandewein hinein gethan worden ist. Sie werden auf folgende Weise gemacht: Man nimmt ein Stück von einer gezogenen Glasröhre, die nicht viel dicker als ein Drath ist, und lässet das eine Ende davon an einer starken Lampe schmelzen, so bald ein wenig geschmolznes Glas vorhanden, bläset man durch die Röhre hinein, daß ein Kügelein in der Größe einer Erbis oder eines Kirschkerns daraus wird; es wird dadurch eine Beständigkeit erfordert, weil das Glas gar bald wieder stehend wird, auch eine Geschicklichkeit im Blasen, damit das Kügelein weder zu groß wird, noch es die Luft zersprenget, oder durchbohret; weil nun das Glas sehr heiß verbleibet, auch, wenn es längst stehend worden, so wird durch die Wärme die Luft in den Kügelein verdünnet, derowegen stecket man das offne Ende der Röhre entweder

in Spiritus Vini, oder in Eßig oder Urin, damit sich ohngefähr die Hälfte des Kügeleins davon vollziehet. Endlich hält man ohnweit dem Kügelein die Röhre an das Licht oder die Lampe, damit es ab und zu zuschmelzen; nemlich, wenn das Glas weich wird, ziehet man das Kügelein mit der linken, und die Röhre mit der rechten Hand von der Flamme des Lichts nach entgegen gesetzten Gegenden weg, so gehet die Röhre ab, und bleibet an den Kügelein nur ein kleiner Stiel, der zugleich in der Flamme schmelzet, indem die Röhre davon abgezogen wird. Wenn man ein dergleichen Gläslein auf glühende Kohlen leget, daß sich der eingeschloßne Brandewein samt der Luft expandirt, so wird das Gläslein mit solchem Knall zerspringen, daß, wer es nicht siehet, man glauben sollte, es würde eine Pistole losgeschossen. Man kann auch ein solches Platzkügelein in den Tacht des Lichts stecken, oder auch unter den Toback in eine Pfeife mit einstopfen, so zerplatzet es nach einer Weile mit einen ziemlichen Krachen. Wenn man ein Knallgläslein in der Stille, um einen zu erschrecken, knallen lassen will, so bestelle in der Apotheke, wenn sie Räucherkerzlein machen, sollen sie in einige Knall-

gläs-

gläslein verbergen; diese Rauchkerzlein zünde denn an, so wird sich kein Mensch etwas arges vermuthen, wenn es aber bis zu den verborgnen Knallgläslein verbrennet, so fängt es an und springet mit grossen Knallen: Dieses kann man zur Noth gar leicht selbst machen, man mache nemlich die Räucherkerzlein wieder zu Pulver, und feuchte solches mit Tragant an, so ist die Masse fertig, darein man leicht Knallgläslein verbergen und wieder Rauchkerzlein daraus formiren kann. Noch auf eine andre Art wickelt man ein solches Knallgläslein in Salpeterschwammen, und bindet es zu, daß es nicht heraus fallen kann, zündet sodann den Schwammen an, und wirft ihn in die Stuben, wohin man will, so wird es eben den Effect thun.

Kugeln zu gießen, womit der beste Schütze keine Scheibe treffen kann.

Man nimmt auf das kleinste gefeiltes Bley und eben so viel lebendiges Quecksilbers, läßt es in einem Schmelztiegel oder eisernen Löffel, unter stetigem Umrühren, auf einen Kohlfeuer fließen, und gießt es sodann in einen Kugelmodel, so ist die Kugel fertig, welches weder Men-

schen noch andre Cörper treffen wird, wenn damit nach ihnen geschossen wird.

Einen Storch ähnliches Scelet von denen Gräten eines Karpfens zu machen.

Man nehme die Kinnbacken, die zwey Ohrenbacken, zwey lange Gräten und eine kleine Grät, mit einen Glied von dem Rückgrad, so hat man alle Beine, die man zu einen Storchenscelet brauchet, beysammen; Die Beine aber müssen zusammen gemacht werden, so lange sie noch weich sind, denn wenn sie trocken werden, kann man keine Löcher mehr durch machen, ohne solche zu zersprengen. 1. Der Kinnbacken macht den ganzen Leib, in welchen man unten, wo die Breite ist, zwey Löcher mit der Gabel bohret worein man die lange Gräte stecket, welche die Füße vorstellen, vorhero aber muß ein jedes von zwey Ohrenbacken ein Loch gemacht werden, wodurch die zwey Gräten zuerst, und dann erst durch den Kinnbacken gestecket werden, um die Flügel anzudeuten, darauf nimmt man auch die kleine Gräte mit dem Glied von den Rückgrad und steckt es oben in den Kinnbacken so ist der Kopf da und das ganze Scelet fertig, welches eher einen

Storch,

Storch, als etwas anders gleich siehet. Man kann dieses Scelet auf ein Postement setzen.

Kugeln zu gießen, welche zwey Löcher machen.

Lege in das Kugelmodel ein Blättlein Papier über die Quer, also, daß unter demselben noch eine Oefnung bleibe, dann gieße das Bley, welches aber nicht gar zu heiß seyn muß, damit das Papier nicht verbrennet, darein, so sind sie fertig, und zertheilen sich, wann damit geschossen wird, in zwey Stücke.

Zu wissen, welches Kartenblatt ein anderer in den Sinn genommen.

Darzu braucht man eine Trischackkarte, und wird also gemacht. Denjenigen, der sich eine Karte in Sinn genommen, fragt man, in welcher Farbe solche sey, sagt er solche nun, so nimmt man die Blätter von dieser Farbe aus der Karte alle zusammen und leget den Unterbuben zu unterst, den Oberbuben oben, auf das Taust hält man die Hand und den König legt man auf den Tisch, denn sagt man, er solle

solle jetzt seine in Sinne genommene Karte nennen, ist es das Taust, so hat man es schon in der Hand und den König legt man auf den Tisch, denn sagt man, er solle jetzt seine im Sinn genommene Karte nennen, ist es das Taust, so hat man es schon in der Hand und weißt es her, ist es der Oberbube, schlägt man das oberste Blatt von der Karte gleich, wie bey den Unterbuben das unterste Blatt auf, und ist es der König sagt man, dieses habe man vorhero gewußt und deswegen dieses Blatt schon auf den Tisch geleget.

Sich die zwey Daumen dem Ansehen nach mit einer Schnur fest zusammen binden lassen, und doch solche augenblicklich loß, auch ohne fremde Hülfe wieder gebunden zu haben.

Man lasse einen eine Schnur an beyden Enden halten, darauf lege man die beyden ausgestreckten Daumen, indem man sie aber hinlegt, fahre mit den zwey Zeigfingern in der Geschwindigkeit, daß man solches vor denen Daumen nicht gewahr werde, unter die Schnur dergestalt hinan, daß man solche mit den eingebognen förderſten

dersten Fingergliedern zu fassen] bekomme, dann lasse sie so fest zusammen als man kann, so wirst du doch mit deinen darunter heimlich geschobnen zwey Fingern die Schleife der Schnur ausfullen kannst, daß man meynen sollte, sie wäre noch so feste über den Daumen zusammen gebunden.

Auf eine Kartenblatt zu blasen wie auf einen Fagot.

Man lege ein französisches Karkenblatt nach der Länge dreymal über einander, nehme solches an dem einen Ende in das Maul und brumm darzu, so wird es einen Schall von sich geben wie ein Fagot, man kann damit alle Lieder blasen, gleichwie man auch auf einem mit Papier überlegten Kamm allerhand Stücke blasen, und wenn ihrer mehrere sind, welche zusammen harmoniren, eine artige Music machen kann.

Daß eine Kutsche umfällt, wenn man damit fahren will.

Wenn man jemand einen Possen thun will, daß er umgeschmissen werden soll, so darf man nur den sogenannten

Rennnagel, der durch die vördere Axt gehet, heimlich verkütten, oder mit Stricken zusammen binden, damit, wenn man lenken will, die vördern Räder sich nicht drehen, so wird die Kutsche nothwendig umfallen müssen.

Ein Fingerlanges Papier zu werfen, daß es auf der Schärfe stehet.

Man nimmt ein Papierlein, ohngefehr einen Finger lang und einen Finger breit, bieget es in der Mitte zusammen, verstehe, daß es zur Hälfte offen bleibet, und wirf es alsdenn in die Höhe, so wird es auf der Schärfe stehen bleiben.

Menschen und Thiere nach ihrer Proportion verkleinert vorstellen.

Man lasse einen hölzern Kasten machen, darein man Kinder von zehn bis zwölf Jahren, und etwann ein kleines Pferd sperren kann, in diesen Kasten lasse man einige Löcher einschneiden, und vor dieselbe stelle Verkleinerungsgläser, so werden die Kinder und das Pferd vielmal kleiner sehen, und die der Optic unerfahrne, werden

den dieses für etwas erstaunendes halten, dergleichen lebendige und wohl proportionirte kleine Figuren zu sehen.

Selbst die Haut ohne Schmerzen zu durchstechen.

Drücke zu oberst an deinem Arm, oder an deinem Ohr, auch an deinen Backen, oder Waden die Haut, so viel nun immer möglich ist, vest zusammen, darauf sich kühnlich eine Nadel durch die also zusammen haltende Haut, durchstechen lässest, du wirst nicht den mindesten Schmerzen davon empfinden.

Einen Groschen oder anderes kleines Stücklein Geld in einer Minute zu zerschmelzen.

Nehmet zwey Quintlein Salpeter, ein Quintlein Schwefel, und ein halb Quintlein Schießpulver, thut es in einen Serpentinmörsel und stosset es alles unter einander; hernach thut es in einer Eyer- oder welsche Nußschaale, oder in einen aus Papier gemachten Scharmützel, und mitten darein den Groschen, setzet es auf einen Stein und zündet es mit einen Schwefelfaden

faden an. Fit hoc etiam per Sulmen Paracelsi ex nitri partibus 6. rasurae ligni partibus, 2. sulphuras part. 1. pulverisalis, oder nimm vier Loth Salpeter, Feilspähne und guten Schwefel, von jeden ein Loth, alles wohl klein zerrieben und zusammen gemischt, fülle damit eine Eyerschaale halb voll damie an, leget das Geld oder ein ander Metall darauf, und decket es mit den Schmelzpulver vollends zu, setzet es unter einen Schornstein, dann es giebt ein starkes Feuer mit vielen stinkenden Dampf, zündet es mittelst einer glühenden Kohle an, so schmelzt zugleich die Eyerschaale, Pulver und Metall; wollte man auf dieses in der Eyerschaale befindliche Pulver ein wenig Fließpapier legen und solches ohne Feuer anzünden, so dürfte man nur etwas weniges von Pyrophora darauf schütten.

Die vier Elemente in einem Glas zu zeigen.

Man nimmt hierzu ein weißes, helles und reines Glas, von welcher Gestalt es sey, am besten aber ist die Forme eines Eyes, oder ein länglichter Cylinder; thue folgende Stücke hinein: Antimonium,

um, oder zerstossene Granaten, Glast, Schmalten und Eisen, oder Feilspäne, dieses wird unten an dem Boden die Erde präsentiren; hernach nimm Oleum tartari per deliquium, dieses gieße drauf, um das Wasser vorzustellen; auf dieses gieße Spiritus Vini, mit rothen Sandel gefärbt, welcher das Feuer bedeutet; endlich Petreolum destillatum, so wird es den Himmel oder Luft abbilden; hat man alle diese Stücke in den Cylinder gethan, so muß man ihn feste mit Rindsblasen und Papier verbinden, oder besser: zuschmelzen. Man mag es noch so oft und so stark unter einander schütteln als man will, so wird sich doch, so bald es in die Ruhe kommt, ein jedes wieder in seinen Ort setzen, und sich wie zuvor darstellen.

Einen Morteau d'eau zu machen.

Dieses ist ein cylindrisches Glas mit Wasser gefüllt, wenn man es schüttelt, so lautet es, als wenn ein Stein darinnen wäre; und wird folgendermaßen gemacht: Man thue in eine gläserne etwas starke Röhre, die 8. bis 10. Linien im Durchschnitt hat, etliche Zoll hoch Wasser, welches, wenn es darinnen ist, einen

Schall von sich geben wird, als wenn ein Stein darinnen wäre; dieser Schall ist um so viel heller und durchdringender, wenn den obersten Theil eine hohle und dünne Kugel anbläset.

Einem ein Stück Geld dergestalt auf die Stirn zu drucken, daß er meint, es sey daran hangen geblieben.

Erstlich drucke ich mir ein Stück Geld, ohngefähr einen Batzen, auf meine Stirne, so wird es daran hangen bleiben, dann runzle ich meine Stirne so lange zusammen, bis das Geld herunter fällt; dieses nehme ich und drücke es einen andern ziemlich stark an seine Stirne, doch so, daß es nicht daran hängen bleibet, so wird er meinen, es wäre das Geld immer noch daran; denn sage: er solle seine Stirne auch so runzeln, wie ich zuvor gethan habe, damit er es herunter bringe, so wird er Gesichter und Grimmassen die Menge schneiden, um das Geld herunter fallend zu machen, welches doch nicht daran ist, worauf für die Umstehenden ein groß Gelächter wird.

Daß man ein Ey nicht zum Fenster hinaus werfen könne.

Hierzu gehöret nicht nur Geschwindigkeit, sondern auch ein Vortheil, ohne welchen es nicht zu bewerkstelligen, und das Ey nicht hinaus zu bringen ist. Der Vortheil aber bestehet darinnen, daß man die Stubenthür im Zimmer vest zu behalte, ohne welcher Oefnung es schwer fallen wird, wegen Ungleichheit des Leibes und Bewegung des Dotters, bey eingesperrter Luft in der Stuben, das Ey zum Fenster hinaus zu bringen. Man befiehlet demnach ein klein Guckfensterlein zu machen, und giebt einen etliche Schritt davon stehenden Erlaubniß, das Ey dadurch hinaus zu werfen, nebst aufgesetzter Wette, wofern er es nicht dadurch hinaus bringen würde. Jeder der Zuschauenden meinet, diese Sache ganz unschwer zu seyn, wird aber bey erfolgten Wurf sehr betrogen; indem er entweder den Glaser etwas zum flicken verschaft, oder doch die Mauer mit dem Ey beschändet. Die Sache aber gehet wohl von statten, wenn der Taschenspieler unvermerkt die Thüre öfnet, und hernach den Wurf vornimmt.

Ein Ey auf den Tisch laufend zu machen.

Ein rohes Ey wird durch ein Löchlein ausgeblasen, und dafür ein Blutigel hinein geschoben, davon ein Wasser gesetzet, das Loch aber mit weißen Wachs zugemacht. Der in dem Ey verborgne Igel wird das Wasser, so von fernen steht, riechen, und sich selbigen nähern, wodurch denn das Ey beweget wird, und zu den Wasser nach und nach kommt; wobey denn der Taschenspieler sich stellet, als ob es auf seinem Befehl geschähe.

Ein Ey auf dem Kopf zu sieden.

Nimm ein neugebacknes Brod, so bald es aus den Ofen kommt, schneide oben ein Loch hinein, daß das Ey darinnen liegen kann; thue das Ey darein, decke es oben mit dem Stück Brod, so du ausgeschnitten, wieder zu; halte das Brod in einen Tischtuch über den Kopf, so wird das Ey bald sieden.

In einen Ofen Hühner auszubrüten.

Dergleichen große Oefen giebt es in Cairo, welche in Frühlingsmonaten, März,

März, April und May, von Thierkoth gebauet, mit vielen Behältnissen aufgerichtet werden; darein legt man die Hühnereyer, die in 25. Tagen ausgebrütet werden, und mit wenigen Abgang schliefen.

Lebendige Krebse roth zu färben, daß sie scheinen, als wären sie gesotten.

Nimm etliche frische Krebse, lege sie im Brandewein, so nehmen sie die Farbe an, als ob sie gesotten wären. Wenn man nun solche ungesottne Krebse in eine Schüssel leget, so ist es ein seltsames Ansehen, und scheinet, als wollten die Verstorbnen von den Todten aufstehen.

Ein Band zu zerreissen und wieder zusammen zu blasen, daß es fester halte, als zuvor.

Man muß neben den Band, so man zerreissen will, noch ein anders von gleicher Art zwischen den Daumen und Vorfinger heimlich verwahret halten; dasjenige Band aber, so du öffentlich darzeigest, daß es soll zerrissen werden, ziehe zu verschiednen malen (vor den andern, so du verbirgest) herfür, bis es ganz und gar

zerrissen, oder mit einer Scheere zerschnitten ist. Darnach hole deine Scherzpossen hervor und schreye: Hocus pocus, bey meiner Macht und Kunst befehle ich euch, daß dies Band, so ihr allda ganz zerpflücket, für eure Augen liegen sehet, wieder ganz werde. Nachdem blase daran, zerreibe es, und ziehe inzwischen das andere Band hervor sagend: Cito citissime fiasunio. Fahre alsdann fort und sprich: Sehet da ihr Herren, durch mein Blasen ist dieses zerpflückte Band wieder gepflücket worden; ja, nachdem ich es durch meinen Wind ganz verwehet habe, ist es doch wieder in meine Hand zurück gekehret.

Einen Eiszapfen brennend zu machen.

Nimm ein Wachs oder Unschlicht, überstreiche es mit einem pulverisirten Schwefel und Kohlen, binde es oben bey den Dachten mit ein Papier stark zu, hänge es unter einen Tripf, laß das Eis darüber gefrieren, und dies so oft, bis man nichts als Eis siehet, trage es in eine Stube, sage: du wolltest diesen Eiszapfen anzünden, breche oben bey den Papier den Zapfen ab, und zünde das Licht an, so wirst du mit allen Umstehenden eine Lust sehen.

Eine Karte abzuheben und besehen zu lassen, dieselbe wieder aufzulegen und in eine andre zu verwandeln.

Nimm aus den ganzen Kartenspiel 3. oder mehr Blätter, kehre dieselben also um, daß das ganze Spiel oben der Karte bedecket bleibet. Fasse alsdenn in die eine Hand, und lasse es von oben aufheben und besehen, auch wieder oben drauf legen. Endlich kehre mit sinkender Hand, in einer besondern Geschwindigkeit, die ganze Karte um, und frage zugleich: was für eine Karte oben liege? Da man denn gänzlich davor halten wird, als läge dieselbe oben, die sie besehen und selbst darauf gelegt haben. Wollen sie nun, wie es insgemein zu ergehen pfleget, sehr hartnäckigt behaupten, so wette mit ihnen um ein Stück Geldes, und wenn sie darein verwilliget, so lasse die Karte abheben, die dir dann deine Mühe gewiß bezahlen wird.

Einen zu sagen, welches Blatt unter ein und zwanzig Karten sie in Sinn genommen.

Nimm ein und zwanzig Briefe in deine Hand, lege davon drey nach einander auf

auf den Tisch, also, daß man die Farbe sehen kann, darauf lege wieder drey, dann nochmals so viel, und das bis alle 21. Blätter auf einander in drey Haufen, in welchen jeden 7. Blätter sind, zu liegen kommen. Indessen aber, da du also mit den Herumlegen beschäftiget bist, so sage zu jemand an den Tisch, er solle ihm ein Blatt was er für eins wolle, im Sinn nehmen. Bist du fertig, so frage, in welchen Haufen das Blatt, so er sich in Sinn genommen hat, liege.

Nimm alsdenn die Haufen wieder auf, doch also, daß der Haufen, darinne das Blatt lieget, so der andre im Sinn genommen, in die Mitte komme.

Dann lege die Blätter abermal auf den Tisch, also, daß wieder drey Haufen werden, und sprich zu der Person, sie soll acht haben, in welchen Haufen das Blatt, so sie in Sinn genommen, kommen werde, lasse die denselben anzeigen.

Nimm die Haufen zum drittenmale zusammen, und zwar in erst beschriebner Ordnung, lege die Blätter auf den Tisch wie zuvor, doch daß drey Haufen allezeit blei-

bleiben. Heiße die Person noch einmal Achtung geben, in welchen Haufen ihr in Sinn gefaßtes Blatt zu liegen komme.

Hat sie dir solches gesagt und gewiesen, so bringe die Haufen noch einmal zusammen, verstehe wieder also, daß das bemerkte Blatt in die Mitte kommt. Letztlich zähle die Blätter, entweder von vorne oder von hinten her, so ist gewiß allemal das eilfte Blatt dasjenige, welches der andre im Sinn genommen.

Jemand eine Karte in die Hand zu geben, welcher, wenn er sich umkehret, er einer ganz andern gewahr werden soll.

Man gebrauchet in dieser einerley Handlung mit den vorherogehenden Ausgaben; nur ist nöthig, daß man den gesehenen Brief voran füge, und die nächstfolgende Karte ein wenig oben hinaus schießen lasse, auch solche mit der Hand bedecke, daß sie nicht gesehen werde.

Nachmals aber lasse man die erste Karte sehen, und befrage jemand, ob nicht gegenwärtiges das heraus gezogne Blatt

sey? Bejahet er solches, so lasse man die Hand in etwas fallen, und ziehe im Sinken der Hand das Blatt heraus, so man vorhin ein wenig hervorragen lassen, doch mit einer solchen Behendigkeit, daß der, so die Karte im Händen hält, selbst nichts davon merke. Unterdessen mag einer Gaukelpossen treiben und fragen, ob er noch seine vorige Karte steif halte oder nicht, wenn er nun solches vermeint, wird es ein grosses Gelächter bey den Herumstehenden verursachen.

Drey große Kartenblätter von gleicher Sorte zu nehmen, davon eine oben, die andre unten, die dritte aber in die Mitte des Haufens zu stecken, und letztlich wieder alle zusammen zu bringen.

Dieses zu bewerkstelligen, muß man Fleiß anwenden, damit ehe- und bevor die drey gemahlten Blätter (es seyen nun gleich drey Könige oder Ober oder Unter 2c.) auf den Tisch geleget werden, das vierte Blatt aber mit einer sonderbaren Behendigkeit oben auf den Haufen zu liegen komme.

Als=

Alsdenn nehme man die drey übrigen Karten, und lege eine davon oben, die andre in die Mitte, und die dritte unten.

Ferner hebe man die Karten ab, und lege das unterste Theil oben, so kommen die dreye gleich zusammen.

Verschiedne Kartenhäuflein zu machen, und dabey zu sagen, was und welche Briefe die obersten auf solchen seyen.

Ehe man beginnt diese Häuflein zu verfertigen, so ist nöthig, daß man sich vor allen die obersten Karten wohl bekannt mache. Lege alsdenn so viel Häuflein als beliebt.

Um aber zu wissen, welche Karten oben auf liegen, so nehme man von dem Häuflein eine Karte herunter, sagend: es sey diejenige, so man vorhero besehen.

Nachgehends lege man die abgenommene Karte allein, und nehme gleichfalls auch bey den andern Häuflein eine andre Karte, als man abgenommen, nemlich diese, so jemand bereits in der Hand hat, und die erste noch ist.

Letztlich zeige man alle diejenigen Karten, so abgenommen worden, da es denn verwunderns werth seyn wird, wie man solches errathen könne.

Sechs Häuflein mit den Karten zu machen, und nachgehends mit verschloßnen Augen eine gewisse Karte zu zeigen, was für eine selbe sey.

Gegenwärtiger Aufgabe eine Gnüge zu thun, so nimm das ganze Kartenspiel in die Hand, und mache, daß du in Behendigkeit die oberste von allen Karten zu sehen bekommest. Behalte diese wohl, und verfertige demnach 6. Häuflein, so groß dir beliebt.

Nimm aus denselben den größten Haufen, und lege davon so viel auf dem andern, daß du noch eine behalten mögest.

Diese nun übergieb den Umstehenden mit verschloßnen Augen, und sage, sie sollen es wohl besehen, und nach ihren Gutdünken wieder in den Haufen stecken, du wollest sie schon wieder finden.

Wenn sie solches ins Werk gerichtet, so eröfne deine Augen, und suche die Karte, so du erst durch deine Behendigkeit besehen

sehen hast; dann diese ists, so die andern auch nach dir gesehen, und versteckt haben.

Ein artiges Kunststück mit vier Königen, oder andern Karten von gleicher Sorte, wie nemlich solche in Gegenwart der Zuschauer wunderlich zu verstecken, ohne Vermischung wieder zusammen zu bringen sind.

Nimm vier gleiche Briefe aus der Karten, und bringe sie unter dem Spiel zusammen, halte aber eine von diesen vier Blättern über die andre nach der Hälfte, nicht anders, als wie man sie beym gemeinen Spiel in der Hand zu halten pfleget.

Zwischen die aller unterste stecke zwey andre Briefe, und bedecke sie mit der untersten Karte, daß man die zwey andern nicht siehet, und streife nachgehends alle gegen dich zu; ziehe davon eine unten heraus, lasse sie sehen und lege sie oben auf, sage: Das ist eine von den vier gleichen Karten.

Ziehe noch eine andre unten hervor, ohne sie sehen zu lassen, welche, wenn sie eine von den zwey hintern Karten bedecket,

nem=

nemlich die unterste der vier gleichen gewesen, so ziehe noch eine von unten heraus, stecke sie auch ohne jemand dieselbe schauen zu lassen, gleich der vorigen in die Karte, und sage, das ist nun die dritte von dergleichen (wenn er die zwey so hinter den ersten bedeckt waren, nicht gesehen hat,) so bleiben unten noch drey gleiche Karten beysammen, oben aber liegt nur eine; vermeinen also die Umstehenden, daß nur eine oben und unten seye, und noch zweye in dem Spiele. Derohalben lasse man das Spiel abheben, so oft es nur beliebet, und setze den untersten auf den abgehobnen Haufen, so kommen alle die vier gleichen Karten zusammen.

Eine Karte ausziehen zu lassen, und dieselbe unter die andern wieder zu vermischen, hernach aber zu machen, daß gemeldete Karte, wann man das ganze Spiel oben gegen einen Balken wirft, nur allein das besehene Blatt an denselben hangen bleibet, die übrigen aber alle herunter fallen.

Leget die Herzen, Schellen, Grüne und Eicheln, die nach ihrer gehörigen Ordnung

nung im Spiele den Sechsten eines Daums gerechnet: Lasset alsdenn die Karten ausziehen und sie wieder hinein stecken. Ehe man aber solche Karte hinein gestecket, muß man zuvor das ganze Spiel mit sonderbarer Behendigkeit, und daß es die Zuschauer nicht merken können, umwenden, damit der gesehene Brief verkehrt zu liegen kommt, und also leichtlich erkannt werden möge. Diesen Brief bringet geschwind oben auf die Karte, und schmieret ihn ein wenig oben mit weißen Wachs und Kalch unter einander geschmolzen, oder mit etwas Vogelleim, damit aber die Umstehenden solches nicht gewahr werden, kann man das Spiel unter den Tisch bringen, und solches desto geheimer verrichten. Wenn dieses geschehen, so werfet das ganze Kartenspiel über euch hin, so werdet ihr sehen, daß, wo das beschmierte Blatt antrift, daselbst wird es auch hangen bleiben, die übrigen aber werden herunter fallen, und eine ungemeine Verwunderung bey den Zuschauern verursachen.

Eine Karte auf dem Tisch wandelnd zu machen.

Dieses kann man am besten bey Abendszeit verrichten. Nehmet darzu ein lan=

langes und dünnes Weiberhaar, heftet selbiges zwischen eurer Brust und Nabel an einen eurer Knöpfe mit einen Ende an, an das Ende aber klebet ein wenig Wachs, und machet solches, in der Geschwindigkeit an eine Karte recht vest an, gehet alsdenn rings um den Tisch herum, so wird auch die Karte allenthalben nachfolgen. Probatum est.

Eine lustige Erzählung mit einen Ring zu machen.

Man lasse von Kupferblech einen Ring verfertigen, füllet denselben mit Quecksilber, und vermachet folglich die Oefnung wohl, daß das Quecksilber keinen Ausgang finden kann. Diesen mit Quecksilber gefüllten Ring, leget man auf eine eiserne heiße Platte, worunter glühende Kohlen liegen, und siehet mit Verwunderung an, was das im Ringe verborgne Quecksilber bey der Hitze für Sprünge machet, und hat einen Taschenspieler eine große Wette gewonnen.

Zwey Schellen in einer Hand unvermerkt in die andre zu bringen.

Hierzu sind drey kleine Schellen vonnöthen, davon man eine in den linken Ermel steckt, von den andern zweyen nimmt man in jedwede Hand eine, hält darauf die Hände unterwärts, und bringet unverrückt die Schellen aus der linken in die rechte Hand. Wann nun dieses geschehen, strecket er beyde Hände aus, und begehret von zweyen Zuschauern, daß doch jeder unbeschwert eine Hand halten wolle. Damit aber dieser Betrug destoweniger zu merken, schüttelt er beyde Hände und fraget sie, ob sie auch beyde Schellen hören, welches sich also auch in der That also befindet, indem die in den Ermel verborgne Schellen durch ihren Klang betrügt. Alsdann sagt der Taschenspieler: dieser so am meisten sich mit dem Frauensvolk vergangen, wird zwey, der andere aber keine haben. Worauf er dann die Hände öfnet, und bey den Zuschauern theils ein Lachen, theils aber einen Argwohn, einer hierunter verborgnen Zauberey, erreget.

Einen Dukaten, worauf ein krummer Pfennig lieget, von den Fingern also weg zu schnellen, daß der Pfennig liegen bleibet.

Man lege von innen auf den Zeigfinger der linken Hand, auf den obersten Ballen einen Dukaten, und auf den Dukaten einen Schlüssel eines Pfennigs, schnelle mit den mittlern Finger der rechten Hand fein gleichförmig den Dukaten hinweg, so bleibet der Pfennig, wegen der geschwinden Bewegung, auf den Finger liegen.

Zwey Pfennige in zwey Schnupftücher zweyer Personen zu verbergen, und zu machen, daß die beyden Pfennige in ein Schnupftuch allein zu liegen kommen.

Hierzu wird ein Schnupftuch erfordert, in welchen schon ein Zahlpfennig vermacht ist, alsdenn muß man das seine nehmen, wie auch eines andern seines, und selbe über den Tisch ausbreiten. Ferner werden hierzu zwey Pfennige, von gleicher Größe als der vermachte ist, erfordert, deren man einen jeden in ein besonders

ders Schnupftuch leget. Den Anfang machet man bey dem Schnupftuch, darinnen das Geld vermachet ist, woraus man mit einer Behändigkeit das Stück Geld nimmt, eben, als wenn es dasjenige wäre, so man vorhero darauf geleget hat. Hernach ergreift man mit gleicher Geschwindigkeit, das mit denen Pfennigen, und thut sie hinein, die man doch erstlich heraus genommen hat. Fraget alsdenn beyde Personnen, ob sie ihre Pfennige in den Tüchern haben? welches sie bejahen werden. Darauf giebt man ihnen das Schnupftuch, worinnen der Zahlpfennig vermachet ist, und nimmt mit einer Behendigkeit den Beutel, worinnen der Pfennig stecket, schneidet ihn ab, doch, damit kein Pfennig heraus falle, muß es geschehen mit sonderbarer Geschicklichkeit und Uebung. Letztlich fragt man diesen, der das andre Schnupftuch hält, ob er nicht sein Tuch schütteln wolle; wann er solches thut, werden mit größter Verwunderung der umstehenden Zuschauer, die beyden Zahlpfennige, so vorhero in zwey Schnupftüchern verwahret waren, aus dem einem allein heraus fallen.

Einen Zahl- oder Rechenpfennig in die Hand geben, und zugleich machen, daß er bey einen andern wieder gefunden werde.

Man nimmt ein Stück Geldes öffentlich aus der Taschen heraus und setzet auf dasselbe, ein beliebiges Zeichen. Alsdann stellet man sich, als ob man das Geld einen andern in die Hand gäbe, behält es aber doch in seiner selbst eignen Hand. Bald hernach fordert man solches unter dem Schein weggeliehenes Geldes von demjenigen, mit welchen man eine unvermerkte Uebereinstimmung hält, daß er solches aus seinen Schupsacke oder anderswo, da man weiß, daß er ein dergleichen Stück Geld, (als welches er allezeit in Bereitschaft halten soll) bey sich zu verbergen, vorhero versprochen hat, hervor lange, damit aber solches eine desto grössere Verwunderung verursache, wird erfordert daß derselbe, welchen man wegen des Geldes anspricht, sich sehr anstelle, und frage wie er darzu komme. Inzwischen kehret man sich an ihn nicht, sondern fährt fort, solches unverschämt von ihm zu fordern, läßt auch nicht nach, ehe und

bevor, bis er nach langen Suchen das gezeichnete Geld darreichet. Hier muß er gleichsam bestürzt zu seyn sich anstellen, damit es scheine, als wäre er seiner selbst nicht mehr mächtig, welches dann den andern allen verborgen wird, und sie werden niemals begreifen können, wie man das Geld unvermerkt in eines andern Schupsack habe bringen können.

Ein Ey, ohne es zu zerbrechen, auf dem Tische stehend zu machen.

Man nehme ein Ey, zerschüttle es bey Viertelstunde lang in der Hand, so lange nemlich, bis dessen Dotter zerschellet wird. Darnach trage es vor das Angesicht der Zuschauer, setze dasselbe auf der Spitze auf einen glatten Tische nieder, wiege es lange mit beyden Händen, bald dorthin, bald hieher, bis es endlich still stehet.

Das Hemde durch den Ermel des Rocks abzuziehen.

Lasse jemanden sein ganzes Hemde hinten über den Rücken hängen, und vorne bey dem Hals einhäckeln, die beyde Ermel

 aber,

aber, durch die Wammesermel blos stecken, und vorne zwischen den Armen und Händen auch zuhäckeln, also, daß die Zuschauer nicht anders meynen, als habe er das Hemde ganz an. Wette alsdann mit einen andern, du wollest ihm sein ganzes Hemde durch den rechten Ermel des Rocks abziehen. Solches aber zu bewerkstelligen, so lasse ihm die Häcklein an dem Hemde allenthalben, wie auch die Rockermel, so weit er nur kann, ausmachen, greife ihnen oben zu den Rock hinein, ziehe den linken Ermel allgemach durch des Wammesermel, doch, daß er ungesehen verbleibe. Ferner greife ihm an den Rücken hinein, helfe den abgehangenden Hemde ein wenig gegen der rechten Hand in die Höhe, fange endlich bey dem rechten Ermel des Hemds anzuziehen, hilf mit der andern Hand immer an Rücken hernach, so bringst du mit Verwunderung aller Umstehenden das Hemd ganz durch den Ermel.

Zwey Köpfe an die Wand zu mahlen, deren einer das Licht ausbläßt, und der andre es wiedrum anzündet.

Practica est multiplex, qui non intelligit est simplex, sagte jener, als er die Kunst sahe.

Die=

Dieses ist zu bewerkstelligen, mahlet zwey Köpfe mit Reißkohlen an die Wand, und macht in des einen Mund, ein kleines Löchlein, und streichet darein ein wenig Schießpulver und in den andern gestoßnen Schwefel. Wenn man dieses in eine Kompagnie Jungfrauen exerciret, so löscht man das eine Licht aus, und der Auslöscher fängt darauf an zu donnern und zu fulminiren. Zuweilen greift jemand nach dem Licht, indem es noch glimmet, und hält es um des Bildes Mund, darein Schwefel gestecket, so wird es alsobald anbrennen, und man wieder ein Licht bekommen. Darnach kommt ein anderer, und besiehet diese Mahlerey, hält sein Licht vor das Loch, darinnen Schießpulver ist, so wird das Pulver angehen, und das Licht ausblasen, welches man dann bey des andern Bildes Mund, indem es noch glimmet, wieder anzünden kann. Anstatt, daß man zwey Köpfe mit Kohlen hin mahlet, kann man besser zwey rechte Bilder hinstellen, und solche die Lichter ausblasen und anzündend machen, so wird es einer perfecten Zauberey gleich sehen.

Machen, daß ein Pfennig in einem Glas herum tanze.

Dieses Spiel kann am besten bey nächtlicher Weile exerciret werden, da man den Betrug desto besser zu verbergen weiß. Nimm ein Glas und einen Pfennig, bestreiche diesen ein wenig mit Pech, klebe daran ein langes Weiberhaar, werfe ihn alsdenn in das Glas, mache am andern Ende das Haar an deinen Finger auf den Tisch, als spieltest du auf ein Instrument, so wird es lächerlich zu sehen seyn, wie nett der Pfennig nach deinen Tacte tanzen soll.

Machen, daß zwey Personen, so ohngefehr einer Ellen von einander stehen, sich nicht zusammen erreichen können.

So du dich in einer Gesellschaft befindest, und wolltest gerne eine Lust erwecken, so wette, daß du machen wolltest, daß zwey Personen, die Ellen weit von einander stehen, sich nicht zusammen sollen schlagen können, wie geneigt sie auch alle beyde darzu wären. Wann du nun gewettet hast, so lasse einen zur Thür hinaus

aus gehen, und stille stehen, schließe die Thüre zu, und den heiße inwendig bey der Thüre verbleiben, so werden sie einander nicht erreichen können. Ist von vielen probiret, und vor gut befunden worden.

Ein Glas voll Wein noch mehr anzufüllen, und daß er doch nicht überlaufe.

Lasse das Glas so voll mit Wein anfüllen, daß kein Tropfen mehr hinein gehen kann, stecke alsdann mitten in in das Glas, noch einen Dukaten hinein, so wird er ohne Ueberlaufen des Weins zu Grunde sinken, und dieses kann man mit drey oder vier Dukaten probiren.

NB. Wie größer und weiter das Glas, und je dicker der Wein ist, je mehr Dukaten kann man auch hinein werfen. Dergestalten, daß man in einen Topf voll Wasser nach Proportion auch wohl acht, zehn oder mehr Pfund, ohne Ueberlaufen hinein bringen solle.

Zu machen, daß ein Stein aus der Hand verschwinde.

Dieses ist wieder ein Kunststück aus der Gaukeltasche. Der Stein, den man will verschwindend machen, muß von einer solchen Größe seyn, daß man ihn bequem zu Händen fassen kann. So wird auch noch erfordert, daß man dergestalt an eine Tafel sitzet, daß alles, was aufgefangen werden muß, muß in die Schoos fallen. Nimm demnach solchen Stein hervor mit der rechten Hand aus deiner Tasche, sprechend: Ihr Herren, das ist ein wunderbarer Stein; wenn dieses gesagt ist, ziehe die Hand ein wenig zurück zur Seiten des Tisches, die du ein hast, laß behend den Stein aus deiner Tasche in den Schoos fallen. Unterdessen wende dich umher, und sage: Wer die Kunst versteht, verräth den Meister nicht. Oefne darauf die Hand, wirf sie aus, blase darein, schaue empor, und sprich: Könnet ihr ihn sehen? Ich glaub es nicht. Er ist weg. Dieses Ansehen wird machen, daß die Zuschauer auch in die Höhe schauen. Mittlerweilen kannst du den Stein gar verbergen, und in deiner Taschen verstecken. Du kannst auch auf folgende Manier verfahren:

Nimm

Nimm den Stein aus deiner Taschen und sprich: ihr Herren, das ist ein anderer Stein, ich will diesen einen unter ihnen zu halten geben. Alsdenn thue deine Hand hin, in welcher du den Stein hast, öfne die Hand und sprich: Sehet hier ist er. Wann denn einer darnach greiffet, so ziehe alsobald die Hand zurück, zur Seiten des Tisches, welchen du eingenommen hast. Laß den Stein, gleichwie zuvor geschwind, doch heimlich in den Schoos fallen. Unterdessen kannst du ihm sagen: Ihr müsset mir aber vorhero versprechen, daß ihr den Stein geschwind aus meiner Hand reissen wollet. So er denn antwortet: Ja, ich will, so reiche ihm bald darauf deine Hand dar, jedoch verschlossen. Indem er nun darnach greiffet, und gedenket den Stein geschwind weg zu schnappen, so sprich: Hocus pocus, laufe geschwind, öfne die Hand, und sage: Sehet hier ist nichts. Könnt ihr eine schöne Jungfrau nicht vester halten, so seyd ihr nicht einen Schuß Pulver werth.

Einen Teller mit zwey Händen stark gehalten, und mit zwey Fingern aus der Hand zu schlagen.

Lasse jemand mit seinen beyden Händen so vest ausgestreckt einen Teller halten und zwar recht in der Mitte. Stelle dich recht gegen über den Halter, schlage den einen Finger auf den Teller, und den rechten Finger unter denselben; schlage die beyden Finger geschwind dagegen an, so wird er den Teller wider seinen Willen fallen lassen.

Wann verschiedene Karten in unterschiedlichen Reihen verlegt werden, zu errathen, welche jemand davon im Sinn behalten.

Solches gehöriger maaßen ins Werk zu richten, muß man 15. Karten nehmen, und in drey Reihen theilen, dergestalt, daß auf jede Reihe 5. Karten zu liegen kommen. Nun lasse man jemand davon eine Karte im Sinn nehmen, und wenn er solches gethan, frage man ihn, in welchen Haufen die Karte stecke, so er im Sinn genommen. Hat er es nun gesagt, so lege man die Reihen besagter Karten

ten in die Mitten, zwischen den zwey übrigen Reihen, und decke sie nach zusammen gefügter Ordnung wieder auf, und zwar wieder in drey Reihen, und frage wieder ob die bemerkte Karte nun in der ersten, andern oder dritten Reihe zu finden sey.

Hat man es auch zum zweytenmal erfahren, hebe man die Karte in erst bemeldeter Ordnung wieder aus, nemlich daß die Reihe, worinn bemerkte Karte lieget, in die Mitten zu stehen kommt. Drittens verfolge man die Auslage der Karte in gleicher Ordnung der drey Reihen. Frage wieder, wo die bemerkte Karte sey? Hat man nun dieses erfahren, so wird es der dritte Brief seyn, so sich jemand in den Gedanken in den drey Reihen gefaßt hat. Solche Begebniß aber in etwas künstlicher und verdeckter zu machen, kann man die Karten noch einmal vermischen, und die Reihen, worinnen die bemerkte Karte steckt, in die Mitte der zwey andern legen, also, daß sie in die Mitte der 15. Karten zu liegen kommen, da sie sodann die Achte der Ordnung nach, seyn wird.

Wann

Wann verschiedene Personen sich auch unterschiedliche Blätter im Kartenspiel bemerket, zu errathen, welches Blatt es sey, so sich ein jeder erwählet hat.

Gesetzt es hätten sich vier Personen, auch vier unterschiedliche Karten aus ersehen; so halte man diese den ersten Personen für, mit Bitte, sich eine daraus zu wählen, wann solches geschehen ist, so lege die Karte zu der auf die Seite. Nehme alsdann die andern vier Karten vor, halte solche der andern Person für, und gleichfalls daraus sich eine im Sinn zu fassen. Für dergleichen auch mit der dritten und vierten Person. Nach diesem ergreiffe man die vier Briefe der ersten Person, lege sie in vier Reihen, und aus denselben lege man die vier Karten der andern Person, dann die von der dritten, und auf diese wieder der vierten. Zu der Reihe aber stelle man besonders auf eine Person, frage darnach, in welcher Reihe eines jeden Karte liege? Wann nun der ersten Person ihr Blatt auch in der ersten Kartenstelle zu finden, das ist, wenn die erste Person sagt, es sey ihr vermerktes Blatt auch

auch in dieser Reihe zu finden, so wird solches das erste seyn. Gleiche Bewandniß hat es alsdenn mit der andern Person, denn die andre Karte in dieser Reihe, wird gleichfalls auch ihr bemerktes Blatt seyn. Und also auch verhält es sich mit der dritten, vierten, fünften, sechsten und mehrern Personen, und deren Reihe, mit denen es allein in gleichen Verfolg bis zu Ende der Karten, seine gewisse Wege und untrügliche Richtigkeit hat.

Wann jemand ein König aus der Karte zu besehen, vorgehalten worden, zu machen, daß alsobald ein anderer an dessen Stelle komme, und man also vorwenden könne, als habe sich der Zuschauer gewaltig betrogen.

Man wähle sich nach Belieben einen gewissen König aus dem Kartenspiele, und schneide denselben in der Mitte von einander, nehme zu der obersten Hälfte wieder einen andern König, lege solchen oben auf, und bedecke das Mittel mit dem Finger, dergestalt, daß man nothwendig davor halten müsse, ob es ein einziges Kartenblatt sey. Alsdann lasse man einen andern

andern diesen König bey den Füssen heraus ziehen, halte aber dessen oberste Hälfte fein feste, damit man den Betrug nicht merken könne. Kehre letztlich die Karte um, so wird sich der Herausziehende gewaltig entrüsten, daß er ohngeachtet seines scharfen Ansehens, sich nichts desto weniger gewaltig betrogen befindet.

Ein Kartenblatt aus dem ganzen Spiele heraus zu nehmen, es wohl besehen, und wieder unter die andern stecken zu lassen; alsdenn drey Karten vorzuzeigen, worunter die benannte Karte nicht zu finden; wohl aber in den nächstfolgenden dreyen.

Es wird in dieser Aufgabe gleichwie in der vorhergehenden verfahren; dahero, wann man die Karte gefunden, muß sie also unter die andern gesteckt werden, daß sie ein wenig vor allen hervorrage, und alsdenn auch noch eine verstecken, die den andern gleiche. Wenn dieses geschehen, kann man diejenige Karte, so an der ersten ist, zeigen und fragen, ob das nicht jemand seine Karte ist, die er vorher ausgezo=

gezogen, antwortet er mit nein, so lasse man sie fahren, und ziehe gar behend und listig seine Karte heraus, so die andre von den zwey hervorragenden Briefen oder Blättern ist, lege sie zugleich auf den Tisch nieder; vermische die Karten noch einmal wohl durch einander, und lasse ihn wieder eines sehen, mit dieser Frage: ob es diese nicht sey? Antwortet er noch einmal nein, so lege auch diese zu der vorigen Karte auf den Tisch nieder; zeige ihm noch eine andre auf gleiche Weise, und lege sie auch wieder darzu.

Ungeachtet nun von den niedergelegten Karten, nach Anschauers eigener Aussage, keine der seinigen gegenwärtig gewesen, so kann man nichts destoweniger wetten, es sey unter solchen drey Karten die seine mit befindlich, welches sich dann auch in der That und zu jedermanns größten Verwunderung also befinden wird.

Einen guten Freunde durch die Karte allerhand Geheimnisse zu verstehen zu geben.

Nimm ein ganzes Kartenspiel und lege dasselbe in eine gewisse Ordnung, der-

gestalt, daß du solche, so oft dir beliebet, nach der Vermischung wieder finden mögest.

Dieses aber zu erhalten, so schreibe von einen Blatt zum andern mit sehr wenig Worten die Geheimnisse, schreibe alsdenn die Kartenblätter in einander, so wird solches niemand errathen können, außer dein guter Freund, dem du das Geheimniß zuvor hast zu verstehen gegeben, dieser wird die Karte wohl in sichere Ordnung bringen, und jeden das Vertrauteste richtig offenbaren können.

Mit den Bechern aus der Tasche zu spielen.

Wenn man die Kirchweyhen besuchet, siehet man Hocus Pocus-Meister die mit der Gaukeltasche spielen, welches den Bauren dünkt Zauberey zu seyn; wenn man es aber gründlich untersuchet, lediglich einer Geschwindigkeit zu zuschreiben ist. Für das erste kommen sie mit ihren Bechern und Muscatennüssen, oder Ballen von Pantoffelholz. Die Becher sind von Kupfer oder Blech, insgemein an der Zahl drey. Die Arbeit ist

aues

allen einerley, und zwar so, daß jeder Boden in jeden Becher einwärts gebogen, die Figur ist länglicht und bey ihrer Oefnung breiter als unten. Ueber das muß er sich gewöhnen, füglich zwey oder drey besagter Kügelein von Pantoffelholz oder Muscatennüsse, ohne besondre Beschwerniß, in der Hand zu halten, als worinnen der größte Vortheil bestehet, wobey die bequemste Manier, die Kügelein zu fassen, zwischen der Maust des Daums und der Fläche der in etwas zusammen geschloßnen Hände. Falls man aber gezwungen wäre, mehr als eine in die Hand zu fassen, können die andern zwischen den Fingern am äußersten Ende derselben am füglichsten gehalten werden. Man siehet dann die drey Becher auf dem Tische stehen, welcher mit einer rauchen Decke oder Tuch insgemein bedecket, damit die Kügelein unter den Spielen nicht entlaufen, oder ein unangenehmes, und in dem Spiele nachtheiliges Geräusch verursachen. Die Kügelein legt man, an der Zahl drey, auf den Tisch, und zwar nach der Reihe. Ferner hebt man einen Becher auf und stellet sich, als ob man nach und nach unter jedweden ein Kügelein lege, welches aber mit Behändigkeit zwischen die Finger gebracht,

und in der hohlen Hand vorbesagter maßen behalten werden muß. Wann denn nun jeder glaubt, die Kügelein seyn unter den Bechern verborgen, so sagt man: wie daß man Willens, die Kügelein unter den Bechern unberührt hervor zu zaubern; macht sodenn mit den Händen allerley Gaukeleyen, und hebt folglich mit großer Behändigkeit die Becher auf, damit ein jeder siehet, daß darunter nichts verborgen; dann sagt man: man sey gesinnet, selbige wieder darunter zu bringen, so läßt man bey Aufhebung der Becher mit Geschwindigkeit selbige hinunter fallen, und verhält sich gegen die Zuschauer auf vorher besagte Weise.

Aus einer Muscatennuß zwey bis drey aus der Tasche zu machen.

Die Taschenspieler pflegen aus einer Muscatennuß zwey bis drey zu machen, welches alles in einer unmerklichen Geschwindigkeit bestehet. Sie nehmen dann eine Muscatennuß, oder statt deren ein Kügelein von Pantoffelholz in die rechte Hand, legen sie sodann in die linke, in welcher dieselbe zwischen den Daumen und den

den Vorfingern und Daumens fest, fest halten. Folglich legen sie die Daumen und den fördersten Finger ihrer rechten Hand in die linke, lassen aus ihrer rechten Hand die Kügelein in die linke fallen, welches sie, nach geendigten vorhergehenden Stücklein, in ihrer rechten Hand behalten. Sodann öfnen sie die linke Hand, machen den Zuschauern vorstellig, wie sie aus einen Kügelein zwey von gleicher Größe gemacht. Nachmals legen sie die zwey Kügelein aus ihrer Hand nieder auf den Tisch, und alsdann vier Kügelein ins Gesicht fallen, welches den Zuschauern recht seltsam vorkommet. Mit eben solcher Geschwindigkeit und Vortheil werden die Becher auf einander gesetzt, und die Kügelein hinunter geschoben, oder unter einen Becher, der auf einen andern stehet, zwey bis drey Kügelein hinein practicirt, oder das Kügelein durch den Boden zweyer Becher gebracht, welches alles sich auf die Geschwindigkeit und Fertigkeit, die Kügelein zwischen die Finger und hohle Hand verbergen zu können, gegründet.

Aus der Taschen Korn zu mahlen.

Die Gaukeltasche ist denen Unkündigen recht Verwunderungswürdig, indem sie Dinge vorstellig machet, darüber man sich mehreres, als über die seltsame Sache aus Afrika verwundert. Dieses Kunststück nun Korn zu mahlen, machet der Taschenspieler folgender Gestallt werkstellig: Er hat einen länglichten hölzern Becher gedrehet, der aber so tief nicht hinein gehet, damit zwischen den äußersten und innersten Becher so viel Raum übrig, daß darinnen eine Hand voll Mehl kann verborgen seyn. Wann nun dieses Mehl darinnen ist, so stehet der oberste Becher auf dem Mehl, daß vom selbigen nichts zu sehen, auch nichts von zwey Bechern zu merken. Wenn er nun spielen soll, läßt er den Becher stehen, da denn niemand argwohnet, daß es zwey Becher sind. Er wirft sodann ein wenig Korn in den obersten Becher, und legt ein hinzu gemachtes leer gemachtes Säcklein darüber, und unter verschiednen, bey diesen Handwerk gewöhnlichen Gaukelleyen, stellet er sich als ob er das Korn mahle; So ihm nun die Zuschauer lang genug zu gesehen, so ergreift er das leere Säcklein, und faßt zugleich

gleich damit den leeren Becher an, folglich schüttet er den Unterbecher, und zugleich das Mehl damit aus, da denn die einfältigen Zuschauer sich ein einbilden, das Mehl wäre erst in diesen Becher gemahlen worden. Dieses nun viel besser zu bewerkstelligen, macht man einen hölzern Deckel mit einen Knöpflein oben darauf, welcher aber auf die inwendigen Becher paßt, so kann dann der Taschenspieler den Becher mit leeren Säcklein oder Schnupftuch desto besser und unvermerkter wegnehmen.

Mit Eyern aus der Tasche zu spielen.

Man läßt sich einen gemeinen Reißsack machen, der aber doppelt, so, daß eine Mittelnath darzwischen gemacht, und an jeden Ende eine Oefnung, daß, da es einen sein Bogen, des andern seine Oefnung sey. Sodann nimmt der Taschenspieler ein oder mehr Eyer, thut solche in den Sack, so, daß ein jeder der Zuschauer den mit seinen Augen siehet, wie er sie in den Sack geschoben; hierauf drehet er den Sack etlichemal wohl herum, und prakticiret den Hocus pocus. Unterdessen stecke er seine Hand in die andere Seite des Sacks, welcher leer, kehret ihn um, und läßt jedermann

mann zuschauen, daß darinnen nichts vorhanden. Hierauf macht er abermal Gaukelleyen, und steckt die Hand in den andern Sack, mit Vorzeigung der Eyer, und bestehet dieses Stückgen abermals in einer artigen Behendigkeit, so werden die Possen nicht gemerkt.

Durch die Karte zu sehen und zu errathen, was es für ein Blatt sey, welches man den Zuschauern zur Ergötzung vorhält.

Dieses ist ein sehr lustiges Spiel, und verdienet wohl für andern besehen zu werden. Um aber solches desto kurzweiliger vorzustellen, müsset ihr mit prächtigen Worten und aufgeblasenen Backen, euch bey den Zuschauern ein mehrers Aufsehen erwecken. Gehet darnach Anfangs mit einem, welcher euch in der Sache der Verschlagenste dünket zu seyn, ein wenig bey Seite, und saget zu ihm, daß ihr ein Kunststück zu probiren gewilliget seyd, er solle sich derohalben wohl zur Sache schicken, und auf folgende Lehre merken. Wann ihr die ganze Karte vor eurer Stirn oder Augen bringet, so solle er euch sagen, ob die

die vörderste eine gemahlte oder schlechte Karte sey; das ist, er solle sich neben euch verfügen, daß er mit seinen Fuß den eurigen erreichen könnte, und so oft eine gemahlte Karte vorkömmt; euch ein Zeichen geben. Habt ihr solches dergestalten zusammen verabredet, so machet den Anfang und saget. Ihr Herren sehet hier an die Karte, so ganz ohne Betrug und Falschheit ist. Diese will ich recht vor die Stirne meines Hauptes setzen, und euch nach einander sagen, ob es eine gemahlte oder andre sey? Machet also folgender Gestalt den Anfang: Die erste ist keine, die andre ist eine, die dritte wieder eine, die vierte keine, und so fort. Anbey aber ist zu merken, daß derjenige, der euch warnet, sich sonderlich fremd bezeigen solle, und zum öftern große Bewunderungszeichen von sich geben soll. Bisweilen fängt man gar auch wohl im Spielen an zu streiten, was doch dieses für ein Brief oder Kartenblatt sey, woraus dann leichte eine Wette entstehen kann, bevor aber, wann man ein gutes Gedächtniß hat, und zuvor in die Karte gesehen, auch davon einige behalten; da man dann gar ein und andre Karten specificiren kann, welches, je öfter es bey

 den

den Zuschauern geschiehet, nicht geringe Verwunderung verursachet.

Fünf Kartenhäuflein zu machen, und unbesehen einige Blätter begehren, und nachgehends wie man sie begehret, also auch wieder darzu legen.

Man mischet ein Kartenspiel, und hat dabey Acht, daß man ein Blatt oben aufbringe, und es das erste werde, allbereits, wie schon in einer Aufgabe von vier Briefen gelehret worden, hat man diesen ersten Brief wohl behalten, machet man fünf Häuflein, und merket dasselbe wohl, im welchen das besehene Blatt liegt. Dann ergreift man einen andern Haufen, es sey gleich selber, welcher es wolle, nur diese ausgenommen, darauf das bekannte Blatt lieget. Nehmt davon oben ein Blatt herunter, und fordert zugleich eben das Blatt, so man weiß, daß auf einen unter diesen Haufen liegt.

Betrachtet das Blatt wohl, so man bekommen, und greift wieder auf einen andern Haufen, in welchen wieder nicht das zuerst besehene Blatt lieget, nehmt euch

auch zugleich ein Blatt, und fordert zugleich dasjenige Blatt, so man schon in der Hand hat.

Was man nun hier vor ein Blatt erhält, das fordert man wieder, und nimmt zugleich ein Blatt von den dritten Haufen, welches aber auch das bewußte und anfangs bemerkte Blatt in sich enthalten soll.

Ferner fordert man dasjenige Blatt, so man von vierten Haufen bekommen, nehmt davon, gleichwie schon vorhero gelehret worden, ein Blatt hinweg. Zuletzt aber begehret man das Blatt, so man eben jetzt erhalten hat, und bekommt dazumal allererst von den fünften Haufen, welcher derjenige ist, dessen oberstes Blatt man gewußt hat.

Dasjenige Blatt, so man zuerst gefordert, steckt man behende in seine Hand voran, damit es das erste werde, unter den begehrten Blättern, so kann man nachgehends alle verlangte Blätter nach begehrter Ordnung auf den Tisch legen.

Zu

Zu errathen, was vor welches unter drey Kartenblätter eine jede von drey Personen genommen.

Solches zu errathen, so darf die Anzahl der Augen an einen jeden Kartenblatt nicht über neune seyn.

Alsdenn aber der Aufgabe ein Gnügen zu leisten, sage man zu der ersten Person, daß sie beliebe abzunehmen von der gedoppelten Anzahl der Augen, so sie in ihren Karten hat; den Rest aber durch fünf multiplicire, und zu dem Product hinzu thun, die Anzahl der Augen, welche die andre Person in ihrer Karten hat.

Nach diesen heiße man wieder fünfe zu der Summa thun, um die andre Summa zu erhalten, und nachdem von den andern Duplo dieser andern Summa genommen worden, lasse man den Rest nochmal durch fünf multipliciren, und zu den Produkt noch hinzu thun die Summa der Augen von der Karte, welche die dritte Person genommen hat.

Endlich fordert man die Summa so durch diese letzteren Addition heraus kömmt; denn

denn wenn man hierzu noch fünfe thut, so kommt eine andre Summa von drey Figuren heraus, deren erste zur linken Hand gegeben wird, die Anzahl der Augen von der Karte, welche die erste Person genommen hat; diese die Mittlere aber wird andeuten die Augen der Karten von der andern Person; und die letzte gegen die rechte Hand zu, solle die Karte der dritten Person entdecken.

Zum Exempel: Wenn die erste Person drey Augen genommen hätte, die andre viere, die dritte siebene, und man nehme eins von der gedoppelten Sechse, nemlich von der Anzahl der drey Augen der ersten Person; multiplicire alsdenn den Rest fünf durch fünf, so daß fünf und zwanzig heraus kommen. Zu welcher die Zahl vier, als die Kartenaugen der andern Person gethan, erhielte man neun und neunzig, diese zu fünfen geben die andre Summa vier und dreyßig, deren Duplum wäre acht und sechzig, wovon eins genommen, restiren sieben und sechzig, welche, wenn sie multipliciret wurden durch fünf sollten 335 ausmachen; zu diesen sieben nemlich die Anzahl der Augen von der Karte der dritten Person hingethan, und noch fünfe

dar-

darüber; würden die letzte Summa nemlich 347. ausmachen, als deren zwey Figuren absonderlich die Augen jeder Karte vorzustellen kommen.

Von zwölf Kartenblättern neune auf den Tisch zu legen, nemlich drey und drey in jeder Reihe, und die übrigen dreye so zu legen, daß man von oben herab, und von unten hinauf überall vier zählen kann.

Nehmet zwölf Kartenblätter, leget davon neune auf den Tisch, also, daß ihr zuerst dreye nach einander leget, darunter wieder drey, und zuletzt nochmals dreye. Dann gebt die übrig gebliebnen drey einem, so mit am Tische sitzet, in die Hände, und sprecht: Er solle nun diese Blätter also legen, daß man überall von beyden Seiten, sowohl zur rechten als zur linken, als auch von unten hinauf, und von oben herunter, vier zählen könne; welches aber keiner, ohne der davon zuvor genaue Wissenschaft hat, leichtlich zu wege bringen wird. Hernach nehmet die drey Kartenblätter; leget eins auf das erste in der obern Reihe; so können von allen Seiten her,

her, wie auch von oben herab, und von unten hinauf, überall vier gezählet werden.

Sechs Häuflein mit den Karten zu machen, und hernach mit geschloßnen Augen eine gewisse Karte zu zeigen, auch zu wissen, was die gezeigte Karte für eine gewesen.

Nehmet das ganze Kartenspiel in die Hand, und machet, daß ihr in Geschwindigkeit die oberste von allen sehet, und behaltet solche. Hernach machet sechs Häuflein, so groß ihr wollet. Nehmet davon den untersten und größten Haufen, und leget von denselben so viel auf den andern, daß ihr noch eine behaltet, dieselbe überreichet den Umstehenden mit geschloßnen Augen, oder gehet an eine Seite, und saget, daß sie dieselbe sehen, und nach ihren Belieben unter den Haufen verstecken mögen, ihr wollet sie wohl wieder finden. Wenn sie nun solches verrichtet, so eröfnet eure Augen, oder kommet wieder hervor, und suchet eure erst gesehene Karte, welche eben dieselbe ist, die die andern auch gesehen, und versteckt haben.

Vier

Vier Karten von gleicher Sorten, in Gegenwart der Zuschauer, an verschiedene Orte zu verstecken, und ohne Vermischung der Karten wieder bey einander zu bringen.

Bringet im Anfang vier gleiche Karten unten am Spiele beysammen, haltet aber eins von diesen vier Blättern, über die andern nach und nach der Hälfte, so, wie man beym ordentlichen Spiele zu halten pfleget. Zwischen die aller unterste Karte stecket heimlich zwey andre, und bedecket sie mit der untersten von gemeldten vier gleichen. Ziehet alsdenn eine von den untersten hervor, lasset sie sehen, und saget: Das ist eine von den vier gleichen Karten, ziehet noch eine von unten aus, und saget: das ist die andre, und ohne dieselbe sehen zu lassen, stecket sie mitten ins Spiel, eben so verfahret auch mit der dritten. Die Zuschauer werden indessen nicht anders meynen, als ob es zwеye von den vieren im Spiele seyen, und nur eine oben, und eine unten liege, da doch noch drey derselben unten beysammen liegen. Lasset alsdann die Karten aufheben, und setzet die untersten auf den abgehobenen Haufen, so kommen alle viere bey einander.

Ein

Ein Kartenblatt in einem Gefäße mit Wasser tanzend zu machen.

Setzet ein Gefäß mit Bier oder Wasser auf den Tisch, nehmet ein langes gelbes Weiberhaar, klebet es mit den einen Ende mit Wachse an die Karte, mit den andern aber zwischen das Fleisch und den Nagel des Zeigefingers, werfet die Karte in das Gefäß, und geberdet euch mit den Fingern auf den Tisch, als wenn ihr auf einen Instrument spielet, so könnet ihr die Karte mit den Finger nach Belieben regieren.

Auf eben diese Weise könnet ihr auch einen andern Zeitvertreib machen, wenn ihr ein kleines schwarzes Schornsteinfegerlein von ausgestopften Tuche mit einen schönen Barte machet, ihm unter den Halse ein Roßhaar mit den einen Ende anbindet, das andre aber an euren Gürtel befestiget, ein Gefäß in die Stuben setzet, und den Schlotfeger darein thut. Wann ihr nun von der Kanne etwas hinweg gehet, werdet ihr mit dem Haare das Schlotfegerlein erheben, daß es oben zur Kannen heraus gucket; gehet ihr aber wieder hinzu, so kriecht es auch wieder hinein.

Ein Kartenblatt von seiner Stelle hinweg zu bringen, ohne es zu berühren.

Nehmet ein Kartenblatt, und wettet mit einem, ihr wollet etliche Schritte vom Kartenblatte stehen bleiben, einen andern aber nahe dabey stehen lassen, daß er die Hand darüber halten könne, jedoch das Blatt nicht anrühre, und alsdann wollet ihr ein Zeichen geben, nach welchen ein jeder nach den Kartenblatt greifen könne; ihr wollet aber die Karte nicht eher ergreiffen, als er, da ihr doch das Zeichen geben wollet, ehe ihr von eurer ersten Stelle wegkämet. Wann die Wette nun angestellet ist, so machet alle Thüren und Fenster in dem Gemache, da ihr es probiren wollet, zu, und lasset nun ein einziges Fenster offen stehen; leget das Kartenblatt auf des Fenstersrahm, dergestalt, daß es halb auf den Fensterrahm zu liegen kommet, die andre Hälfte aber einwärts hänge: lasset ihn damit an der Seite des Kartenblatts stehen, und die Hand einer Spannen hoch darüber halten, ihr aber stehet bey der Stubensthür, und saget, ihr wollet bey der Thür stillstehend ein Zeichen geben, wenn ihr nemlich schreyen würdet: Dapp!

Dapp! solle jeder unter beyden Personen Macht haben, nach der Karte zu greiffen, und, wer sie am ersten bekomme, der habe gewonnen. Wann dieses also verabredet, so ergreiffet die Klinke an der Thüre, reisset die Stube geschwind auf, und schreyet: Dapp! so wird die Luft, so durch die eröfnete Stubenthür verursachet wird, das Kartenblatt zum Fenster hinaus wehen. Weil ihr nun bey der Thüre seyd, so könnet ihr eher nach den Blatte laufen, als derjenige, so bey dem Fenster sich befindet, und ihr habt also die Wette gewonnen.

Aus einem Ey eine Taube zu machen.

Man lege ein Ey auf die Tafel, nehme einen Hut, bedecke es und halte mit der Hand die Taube unterm Tisch verborgen. Dann hebe man den Hut auf und sage zu den Zuschauern: Nehmen sie das Ey weg! In währenden Aufheben wird die Taube unter den Hut gesteckt, und wenn derselbe aufgehoben wird, so ist die Taube da.

Einen goldnen Ring an einen Zwirnfaden zu hängen, den Faden anzubrennen, daß der Ring an der Asche hängen bleibet.

Man vermische eine Hand voll Salz mit einen halben Quartier Regenwasser und lege den Zwirn hinein, läßt selbiges dreymal vier und zwanzig Stunden stehen, nimmt ihn hernach heraus, und läßt ihn an der Sonnen trocknen. Die Probe damit zu machen, nimmt man einen zweyfachen Faden, und hängt den Ring daran. Hierauf zündet man den Faden von unten an, und siehet mit Verwundrung, wie der Ring in der Luft hängen bleibet.

Eine Blume zu verbrennen, welche in kurzer Zeit wieder zum Vorschein kommen muß.

Man mahle eine Blume, die der natürlichen ähnlich siehet, stecke sie in eine Federspuhle, hernach in einen Blumentopf, setze ein Glas darüber, und halte es über ein Kohlfeuer, so wird man in kurzer Zeit sehen, wie die Blume zum Vorschein kommt.

Wie man eine Karte oder einen Vogel aus einem Ey zum Vorschein bringet.

Man nehme ein Ey und blase es die Hälfte aus; man läßt die Kompagnie ein Blatt ziehen, und steckt es in das Ey hinein, zeigt ein gutes davor her, schlägt das Ey entzwey, so ist die Karte im Ey.

Desgleichen nimmt man zwey Eyer und bläst eins davon aus, steckt einen Vogel in das Ey, und überzieht es mit Papier; alsdenn nimmt man ein frisches Ey oben darauf, läßt eine Dame darauf blasen, und legt in Geschwindigkeit das gute hinweg, schlägt es entzwey, so ist ein Vogel darinne. Er schlägt ihn auch todt, und läßt sich einen Hut aus der Gesellschaft geben, denselben deckt er damit zu und sagt: er sollt wieder lebendig werden; alsdenn steckt der, der unter den Theater verborgen ist, einen lebendigen unter den Hut.

Wie man einer Henne oder Taube den Kopf abschneide, wenn man gegen den Schatten mit einen Degen sticht.

Man nehme eine Henne oder Taube, die darzu bestimmt ist, alsdenn nimmt man ein Instrument, welches die Form wie eine Scheere von vier Blättern hat, welches in Saalleisten eingenähet wird, bis zu den Scheeren; alsdenn nimmt er die Taube und steckt den Kopf hinein, also wie der mit den Degen gegen den Schatten sticht, so ziehet er das Instrument durch, und schneidet sodenn der Henne oder Taube den Kopf ab, daß sie herunter fällt.

Auch macht er die Taube oder Henne wieder lebendig; sogleich nimmt man das Stück von der Erde, legt es auf den Tisch, und deckt einen Hut darüber; dann steckt der, der untern Tisch verborgen ist, ein lebendig Stück unter den Hut, welches mit Blute um den Hals bestrichen ist.

Einen hölzern Kopf redend zu machen.

Man läßt sich bey einen Bildhauer einen hölzernen Kopf machen, der innwendig

dig hohl ist, der die Augen, Zunge und Mund bewegen muß; alsdenn setzt man den Kopf auf einen Tisch, in welchen ein Loch muß gemacht seyn, daß der, so unter den Theater verborgen ist, durch die Oeffnung mit einen Sprachrohr ihn redend macht.

Veritables Mittel, daß man hinter einem Bund Stroh auf sich schießen lassen kann, und doch für Büchsen- und Flintenschuß, mit einer ächten Kugel, hinter dem Stroh sicher ist.

So wie eine Compagnie bey einander ist, und dieselbe das Kunststück begehret, muß man vorhero mit jedem, der es verlangt, eine beträchtliche Wette anstellen; damit man dieses Kunststück sowohl wie seine Mühe nicht umsonst zeiget. Dieses wird folgendermaßen veranstaltet: Jeder, der gewettet und Lust hat, ihn zu tödten, ladet seine Büchse oder Flinte scharf, mit eine oder zwey Kugeln; dargegen nimmt der Hexenmeister sein Bund Stroh und sagt: so bald er darhinter stünde, sollten sie alle zugleich oder einzeln nach ihm schiessen; aber hier müßten sie auf dem Platz blei-

bleiben. Er nimmt derohalben das Bund Stroh auf die Seite, ziehet einen Halmen um den andern heraus, leget sie alle der Länge nach an einander und gehet dabey fort. Da nun das Bund Stroh wohl eine Stunde Wegs und noch weiter reichte, ehe er darhinter kam, so war es die Unmöglichkeit, ihn weder mit einer noch zwey Kugeln zu treffen; er war also sicher genug, hatte die Wette gewonnen, und die guten Scharfschützen mußten, ohne Blutvergiessen, abgehen. Probatum est.

Einen hölzernen Fuchs zu machen, daß, wenn man ihn was fragt, er alles mit den Kopf und Pfoten anzeiget.

Man lässet sich einen hölzernen Fuchs bey einen Bildhauer verfertigen, welcher hohl ist, auch müssen sogleich kleine Rädgen an den Kopf und beyden Vorderpfoten fest gemacht werden, woran Stricke befestiget sind, die unter das Theatrum gehen, damit, wenn ihm was aufgegeben wird, alsdenn der unter dem Theater verborgen steckt, an dem Stricke, welcher den Kopf regieret, ziehet; oder wenn er sonst was gefraget wird, solches mit den

Pfoten gehörig anzeiget. Dieses muß aber ebenfalls gezogen werden.

Auf ein Tischtuch allerhand Buchstaben abzudrucken.

Nimm starkes Papier, so dick als du es nur bekommen kannst, mache darauf mit Kohlen oder Bleyweiß ein Wappen, oder sonst allerhand künstliche Buchstaben, die aber nicht anders scheinen, als wären sie von Bley oder Kohlen gemacht, nemlich, sie müssen so dick überstrichen werden, als nur immer möglich.

Lege alsdenn das Tischtuch in die Presse, und auf selbiges den Bogen Papier, nachdem du ihn erstlich warm gemacht: drücke die Presse zu, so werden sich alle Linien auf den Tischtuch gar fein abdrücken, und solches sich bey Hochzeiten gebrauchen lassen.

Zu errathen, wie viel Augen die Karte gehabt, so jemand auf unser Begehren aus dem ganzen Spiele gezogen.

Wann jemand auf unser Begehren nach seinen Belieben einen Brief aus den Kartenspiel gezogen, der zum Exempel 53. vorhanden, wie man sich nemlich derselben beym a. l'Hombre bedienet, so stehet leicht zu errathen, wie viel Augen die gezogne Karte habe, indem darinn eine jede Figur zehen gilt, die übrigen nach ihrer Menge der Augen, auch hoch oder nieder geachtet werden. In Erwegung nun des übrigen von der Karten, eines nach der andern, lasse man die Augen der ersten Karten zu den Augen der andern, und zu dieser der dritten ihre thun, und so fort bis auf das letzte Blatt, allezeit nichts desto minder 10. ausgeworfen von der Summa, wenn sie größer ist, da man siehet, daß es unnützlich die 10. und die figurirten Karten zu zählen; dann, indem sie zehen gelten, so verwirft man selbige; derohalben wenn man die letzte Summa von 10. nimmt, so wird der Rest die Anzahl der Augen andeuten, die man gezogen hat.

Es ist leicht zu erachten, daß, wenn nichts übrig bleibt, die Karte, so man heraus gezogen, entweder eine zehende oder figurirte Karte seyn müßte, und daß in solchen Fall, wenn es eine figurirte Karte ist, man nicht versichert leben könnte, ob es nicht vielmehr ein König, Frau oder Knecht sey.

Solches aber zu erforschen, wird besser seyn, sich eines Kartenspiels zu bedienen, welches nicht mehr als 36. Blätter hat: dergleichen ist, dessen man sich beym Picketspiele bedient, da nemlich ein Ober- und Untermann zwey gilt, die Dame aber drey, und der König vier.

Will man ein zusammen gesetztes Spiel auf die Bahn bringen, aus 32. Briefen, wie man sich heutiges Tages in Picketen belieben läßt, so verfährt man damit, wie schon gelehret worden, ausgenommen, daß man noch vier allezeit zur letzten Summa zu erhalten, welche, wann man sie von 10. nimmt, so sie nemlich klein ist, oder von 20. so sie größer ist als 10. wird der Rest allezeit die Anzahl derjenigen andeuten, die man heraus gezogen hat; dergestalt, daß, wenn 3. übrig geblieben, wird

es

es ein Knecht seyn, den man heraus gezogen; restirt 3. bedeutet es eine Dame, 4. ein König, ꝛc.

Ist das Kartenspiel vollkommen, so muß man erstlich durchsehen, ob Kartenbriefe abgehn oder mangeln, und zu der letzten Summa die Anzahl der Augen thun, von allen den Karten so abgehen.

Nach diesen muß man so oftmal 10. nehmen, als immer möglich, damit folglich die Summa nach obberührter Art durch Addition heraus komme, nemlich von 10. oder 20. nachdem es über oder unter 20. seyn wird, abgezogen. Ist demnach klärlich bewiesen, daß, wenn man die Karte noch einmal beschauet, man alsobald die Karte benennen oder andeuten könne, welche ein anderer auf unser Ersuchen heraus gezogen hat.

Zwey Karten aus den ganzen Spiele ziehen zu lassen, und zu errathen, wie viel Augen beyde Briefe haben.

Wenn jemand ohngefähr 2. Briefe aus einer Karte von 25. Blättern gezogen

gen hätte, so sagt ihm, daß er zu einem jeden solchen noch so viel Karten hinzu thue, als viele Augen er über 25. heraus gezogen, welches die Hälfte von den ganzen Kartenspiel weniger 1. ist. Nun laßt ihn zu jeder figurirten Karte eine beliebige Anzahl fügen.

Zum Exempel: Wann die erste Karte eine zehende gewesen, so laßt ihn 15. Karten hinzu thun, und, wenn die andre Karte eine sieben gewesen, so laßt ihn 8. hinzufügen, welche in allen 34. Briefe ausmachen, daß demnach nur noch 17. Karten vom ganzen Spiel übrig bleiben.

Nun nehmet die Karte vom ganzen Spiele, und so ihr befindet, daß davon noch 17. restiren, dann wird diese Anzahl von 17. zugleich andeuten, wie viel Augen auf beyden heraus gezognen Karten stehen.

Um aber die Kunst desto verdeckter zu spielen, so muß man die Karte nicht einmal anrühren, sondern man muß die Anzahl der Augen einer jeden von beyden Karten wegnehmen lassen, die nemlich von 26. abgezogen werden, so da die Hälfte an der Zahl aller Karten ist, und die beyden

zu=

zusammen thun lassen, um die Summa zu erhalten, die man fordern muß, damit man sie von der Anzahl aller Karten wegnehmen könne, nemlich von 25. dann die Anzahl, so alsdenn übrig bleibt, ist diejenige, so man gesucht.

Zum Exempel: Ich habe eine zehende und eine siebende heraus gezogen, wenn ich derohalben 10. von 26. abziehe, so restiren noch 16. und von 26. genommen 7. bleiben 19. Nun, so ich die beyden Reste 16. und 19. zusammen bringe, so bleiben 35. vor ihre Summen. Diese von 52. abgezogen, restirt 17. für die Anzahl der Augen beyder Kartenbriefe, die man heraus gezogen.

Auf gleiche Weise kann man auch mit einer Picketkarte verfahren, so aus 36. Briefen bestehet, oder wohl gar nur aus 32. Aber die Kunst geheimer zu verfügen, so nehmet anstatt der Hälfte 26. von allen Karten, wann deren nemlich 52. sind, eine andre geringere Anzahl, doch mehr als 10. hier 24, wovon 10. und 7. abgezogen, restirt 14. und 17. deren Summen 31. abgezogen von 52. als von der Summen der ganzen Karten, bleibt übrig 21. davon noch

4. genommen, so das Duplum des Ueberschusses; deren 26. und 24. ist, um übrig zu behalten 17, nemlich die Anzahl beyder Karten, so man gezogen, nemlich 19. und 7. Wann man sich einer Picketkarte von 16. Briefen bedienen will, so kann man anstatt der Hälfte 18. gleichfalls eine geringe Zahl nehmen, als 16, davon 10. und 7. abgezogen, restirt noch 6. und 9. deren Summa 15. wenn sie von 36. als von der Zahl des ganzen Spiels weggenommen wird, bleibt noch 12, wovon man noch vier hinweg thun muß, so das Duplum Excessur ist, von 18. über 16, um dadurch 17. im Rest zu behalten, so da die Augen beyder gezognen Kartenbriefe geben wird

Ingleichen, wenn eine Picketkarte nur aus 32. Briefen bestehet, so kann man anstatt der Hälfte 16, eine mindre Zahl ergreiffen, die aber größer als 10, hier 14. seyn soll. So man nun hiervon 10. oder 7. nimmt, so restirt 4. und 7. deren Summa, 11. von 32 abgezogen, giebt 21. davon muß man noch 4. nehmen, so das Duplum des Ueberschusses ist, von 16. über 14, um dadurch 17. anstatt des Restes, oder der Anzahl die beyden gezognen Briefe,

Briefe, nemlich der zehenden und siebenden zu gewinnen.

Auf gleiche Weise kann man auch mit einer Karte, die noch weniger, als 32. Briefe hat, ganz sicherlich verfahren.

Eine besehene Karte in eine andre zu verwandeln.

Hierzu bedienet man sich einer gemahlten Karte, zeigt dieselbe und sagt: sehet, die ihr hier vorhanden seyd, und betrachtet, was vor eine Karte ich vorzeige, (diese Karte muß man aber vorhero an der Seite mit einen dünnen Aeschen geklebet, oder wie ein Aß zugerichtet haben.) Alsdenn hebe man den Hut vom Kopfe und lege ihn darunter, dann kehre ihn mit einer Geschwindigkeit um, damit es niemand merke. Stelle dich alsdenn rasend, heule, weine, schreye, jammere und klage. Endlich frage man was es für eine Karte gewesen sey. Hat jemand solche gesagt, so hebe man den Huth auf, da den die Zuschauer mit höchster Verwunderung ihre Karte in ein Aß verwandelt sehen werden. Doch ist Geschwindigkeit keine Zauberey.

Wie

Wie unterschiedliche Kartenblätter, so jemand sich im Sinn genommen, zu errathen.

Man nehme so viel Karten, als nur beliebig, und lasse sie auf Befehl demjenigen sehen, der einige davon im Sinn zu nehmen begehret, behalte aber anbey, die wievielste es sey zwischen der ersten, andern oder dritten, ꝛc. Und zu gleicher Zeit, da man die Karte sehen läßt, eine nach der andern, zähle man sie heimlich, und wenn sie im Sinn genommen worden sind, fahre man mit zählen fort, so weit es beliebt.

Alsdenn nehme man all die Karten, deren Zahl man vollkommen weiß, oder die abgezählet worden sind, lege sie auf den ungezählten Haufen, dergestalt, daß, so man sie noch einmal zu zählen gewilliget, sie verändert zu liegen kommen, nemlich, daß die ersten die letzten werden, und die letzten die ersten, und so fort nach einander.

Nun fragt man, die wievielste Karte sich jemand im Sinn genommen, und sagt dabey, daß solche Karte an diesen oder je-

nen Platz der Ordnung nach, soll zu liegen kommen: Mittelst aber, daß man von hinten zu zählen anfängt, und bey den ersten Brief eine gewisse Zahl ansetzt, mit Bezeichnung, die wievielste Karte man gedacht habe; damit muß man der Ordnung nach fortfahren, bis man hinaus auf die gemelde Karte kommt, sodann der verschlagne Brief, den man bey sich vorhero heimlich abgezählet hat, seyn wird.

Ein Licht unter das Wasser zu halten, daß es doch nicht verlösche.

Hierzu gebraucht man ein langes hohles Geschirr, thut ein Holz darein, in welches man ein Licht steckt. Kehret das hohle Geschir unter sich in das Wasser, so brennt das Licht unter den Wasser, und kömmt kein Wasser unter das Geschirr, weil solches die Luft nicht zuläßt. Stehet gar leicht zu probiren.

Mit verbrennten Papier ein artiges Blendwerk zu treiben.

Schreibe mit einer noch niemals gebrauchten Feder, in deinen eigenen Urin,

oder Harn eingetaucht, nach Belieben, etliche Buchstaben auf die Hand, siehe aber zu, daß du nicht kleckest, und die Feder recht fließe, laß es hernach trocknen, damit man es nicht sehe.

Wann du nun eine lustige Kurzweil haben willst, so laß dir von deiner Gesellschaft ein Licht bringen, schreibe mit einer Feder und Dinte eben dieselben Buchstaben, (welche du zuvor mit Urin auf die Hand geschrieben) und zwar in gleicher Form und Größe, auf ein Stücklein Papier, lasse es trocknen, zünde das Papier an und verbrenne es, mit dem Schwarzen, so nach dem Verbrennen übrig bleibt, reibe deine Hand an dem Ort, da du zuvor mit den Urin hingeschrieben, so wird dieselbe Schrift kohlschwarz, und erscheinet auf der Hand wiedrum, was auf den Papier gestanden, und eben jetzo verbrennet ist.

Machen, daß man ein Licht nicht ausblasen könne.

Du mußt dir ein Licht von geschmolzenen Wachs zubereiten, und gar reinen Schwefel, von einem so viel, als den an-

dern; zünde solches Licht an, so wirst du es nicht ausblasen können. Ist ein leichtes, doch oft probirtes Kunststück.

Ein Licht zu machen, daß sich von sich selbsten anzünde.

Hierzu muß man haben, 1. Pfund Wachs, 2. Unzen Schwefel, 2. Unzen ungelöschten Kalch, 1. Unze Wallnüßöl. Mache hiervon aus Garn oder Cartun einen Tacht oder Lichtkerze, in der Größe, als dir beliebet, wirf es also unangezündet in das Wasser, so wirst du mit Verwunderung gewahr werden, wie solches von sich selbsten anbrennen wird.

Wasser von dem Weine zu sondern.

Dieses ist ein artiges Mittel, dessen man sich sehr bequem auf der Reise bedienen kann, da die Landwirthe den Wein mit Wasser vermischen.

Gieße in ein leeres Glas, Wasser und Wein zusammen, tunke in das Wasser ein wollenes Band, daß es durch und durch wohl naß werde, laß es mit den einen Ende

Ende in das Glas des Geträncks hangen, das andre Ende lege in ein Gefäß, so neben den Glas stehet, dann wird das Band das Wasser alles aus den Glas in das nebenstehende Gefäß ziehen, und also der Wein vom Wasser abgesondert werden.

Einen gebratnen Kalbskopf zehn= bis zwölfmal blöckend zu machen.

Man gebraucht hierzu ein kleines Schächtelein, bohret dasselbe voller kleiner Löchlein, nimmt alsdenn einen Laubfrosch, thut ihn darein, belegt aber zuvor das Schächtelein mit grünen Laube, damit es den Frosch nicht berühren könne.

Wenn du nun den Kalbskopf zu Tische bringest, so stelle das Schächtelein mit den Frosch in des Kalbskopfs Mund, so wird in kurzer Zeit der Frosch, wenn es ihm zu heiß wird, anfangen zu schreyen, und weil seine Stimme verschlossen ist, wird es nicht anders lauten, als wenn ein Kalb blöcke, welches dann bey den Umstehenden ein großes Gelächter und Verwunderung verursachen wird.

Ein artiger Possen mit einer Henne, sehr lächerlich anzusehen.

So man eine Henne nimmt, und deren Kopf auf einen Tisch leget, dann mit einen Messer durch den Kopf sticht, dergestalt, daß es unten wieder heraus gehe, und das Messer im Tische stecken bleibet, so wird es der Henne keinen Schaden bringen. Wenn man nur das Messer wieder geschickt heraus ziehet, und so die Henne ohngefähr den Mund aufthut, solchen mit Brod wieder zustopfet.

Eine Gans auf einen Hieb in vier Stücken zu zerhauen.

So man die Kunst prakticiren will, darf man nur eine Gans etliche Tage Hunger leiden lassen, nachgehends sie auf einen Tisch setzen, und ihr Haber vorstreuen, wenn sie nun den Hals krümmet, um den Haber aufzufressen, muß man geschwind mit einen Beil zuhauen, so werden die zwey Füße, nebst den Leib und den Kopf liegen bleiben.

Ein

Ein Ey so weich zu machen, daß man es gar leichtlich in eine enghälsigte Flasche bringen könnte.

Lege das Ey so lang in einen scharfen Weineßig, bis es so weich worden, als ein Teig; alsdann wiegle selbiges, daß es lang werde, und zwar so schmahl, bis es durch den engen Hals eines Glases gebracht worden.

Wenn es nun in der Flasche liegt, so giesse kaltes Wasser darauf, so wird das Ey wieder werden, wie es zuvor gewesen. Dann der Weineßig macht die Schaale weich, und das kalte Wasser verhärtet es gleich wieder.

Zu machen, daß ein Apfel, wenn er geschält wird, zu vielen Stücken zerfalle.

Man muß einen frischen schönen Apfel nehmen, unter desselbigen Schälfe an unterschiedlichen Orten einen subtilen Drath durchstechen, daß man damit, wenn man die Dräthe heraus ziehet, den Apfel

in etliche Stücke könne schneiden, durch sondre weitere Verletzung der äußersten Schälfen. Diesen Apfel giebt man denn jemand zu schälen, so wird er unter den Schälen in etliche Stücken zerfallen.

Ein artiges Zauberstück, nach welchen man in Zeit zwey bis drey Stunden die Kürbisse zwingen kann, daß sie mit ihren Blättern aufgehen und her= vor wachsen.

Wer dieses Kunststück zu probiren gesinnet ist, darf nur die Kürbiskerne in das Blatt eines jungen Menschen, der von Angesicht fein roth ist, legen; es in einen Keller setzen, verstehe in einen wohlvermachten Geschirr.

Nach diesen muß man sie wieder heraus nehmen, sie an der Sonne abtrocknen, eine Schüssel voll gutes Erdreich nehmen, es brav abtrocknen lassen, darnach mit kalten Wasser besprengen, warm Wasser darüber gießen, damit es wohl erweiche, und die Kürbiskerne darein stecken, so werden sie innerhalb vier Stunden mit

Blät=

Blättern und Blüthen aufgehen, und sich sehen lassen.

Daß die Bohnen innerhalb zwey Stunden hervor kommen.

Man thut die Bohnenkörner, die noch grün sind, in ein Oehl, und läßt selbige neun Tage bey einer gelinden Wärme darinnen liegen, nimmt alsdenn besagte Bohnen heraus, trocknet sie ab, und stecket sie in eine fette Erde hinein, so werden sie in gar kurzer Zeit bekleiben.

Eine bleyerne Kugel zu zerschmelzen, ohne das Papier, worinnen dieselbe gewickelt, zu verbrennen.

Wenn man eine Bleykugel in Papier einwickelt, dergestalten, daß es ganz rund um die Kugel und ohne einigen Bug oder Falten anliegt; und alsdenn solche Kugel über ein Licht oder brennende Fackel hält, so wird sie sich nach und nach erhitzen, und bald darnach zu zerschmelzen beginnen.

Ob nun schon ein Tropfen Bley nach einander herab fällt, so bleibt das Papier nichts desto minder ganz unversehrt, welches man leichtlich probiren kann, weil die Kunst so viel Wesens nicht bedarf.

Machen, daß sich ein Vogel selbst herum drehe und am Feuer brate.

Man nimmt ein kleines Vögelein, so man sonst Zaunskönig heißt, stecket es an einen Haselnußstecken, bringet es also zum Feuer, und machet es an beyden Enden ruhend, wie man sonst mit den Bratspießen zu thun pfleget. So wird man mit größter Verwundrung gewahr werden, wie sich nach und nach der Bratspieß mit den Vöglein so lange herum drehe, bis der Vogel gänzlich gebraten ist.

Feuer aus dem Wasser fliegend zu machen.

Solches muß vermittelst eines Eys ins Werk gerichtet werden, denn in selbiges macht man oben an der Spitze ein Loch, schüttet alles, was darinnen ist, her-

heraus; nimmt lebendigen Schwefel und ungelöschten Kalch, rühret beydes unter einander, füllet das Ey damit aus, vermacht das Löchlein mit Wachs, legt es in ein Glas voll Wasser, thut die Hand geschwind von den Glas hinweg, so wird es alsobald als eine Feuerflamme aus dem Wasser heraus fliegen.

Durch ein Kartenblatt Blumen oder andere Figuren auf einen Tisch zu zeigen.

Nimm ein Kartenblatt, durchsteche dasselbe mit Stecknadeln, daß es eine Figur wie eine Rose, oder was du sonsten willst, giebt. Stelle darhinter ein Licht, so wird sich solche Figur mit verlängerten Strahlen weit verschießen, umgewendet einigermaßen zusammen ziehen.

Sympathetisches Kügelein, welches die Stunden accurat anzeiget.

Man lasse ein Kügelein, so groß als eine kleine Kirsche, entweder aus Zinn oder Kupfer, Meßing oder Silber machen, in

in der Mitten mit einen Löchlein, daß man einen seidnen Faden hindurch ziehen kann, diesen hält man mit den fördern zwey Fingern, mit unterwärts gebogner Hand, in ein Trinkglas oder Krug, aber ganz stete und ohne Bewegung oder Zittern der Hand, in der geraden Mitten des Glases, so fängt es an zu gehen, und je länger je stärker, bis es antrift, und thut so viel Streiche an das Glas, als es auch an der Uhr der Zeit nach seyn soll; alsdenn gehet es wieder schwächer, und stehet endlich gar stille: Dieses trift zu allen Stunden accurat zu.

Mit der Kugel einen Zwirnsfaden auf 100. Schritte zu treffen.

Nimm eine kleine Kugel, welche ohngefähr die Hälfte des Laufs, daraus du schießen willst, einnimmt, bohre ein Löchlein dadurch, nimm dünnen Drath, welcher zuvor recht ausgeglühet, und ohne Wasser kalt worden, stecke das Ende durch die darzu bereitete Kugel, wickle den Drath um und um, bis daß die Kugel in die Büchse passet, nimm hernach schwarzes Wachs, bestreiche die Kugel nebst den Drath darmit, reibe oder wälgere sie wohl in der Hand, so wird sie aussehen wie eine

alte

alte Kugel; soll sie aber neu scheinen, gebrauche hierzu ein wenig Staniol, du mußt aber solche niemanden in die Hand geben; alsdenn lade mit Pflaster gefüttert wie eine andre Kugel. Wann du nun abfeuerst, und die Kugel heraus fähret, so gehet der Drath aus einander, und kann ohnmöglich fehlen; denn der Drath brennet alles entzwey. Es ist gar oft probiret worden, und wird nicht fehlen, wenn es recht gemacht worden.

Ein glühend Eisen ohne Verletzung in die Hand zu nehmen.

Nimm Saft von Palma Christi, netze die Hand darein, und greif darnach glühend Eisen an, es brennet dich nicht. Oder Schierlingssaft.

Zu machen, daß alle in einem Saal oder Stuben tanzen und lachen müssen.

Nimm den Saamen Euphorbii und Piadenena, stoß sie alle beyde zu Pulver, und streue solches in den Saal, wo die Leute durch gehen, so wird geschehen, was du haben willst.

Aus einer Haselnuß einen Knoten zu machen.

Man nehme eine frische Haselnuß mache sie auf, nehme das Fädlein so über zwerg der Haselnuß liegt, und mache einen Knoten davon, so kann man sagen, man habe aus der Haselnuß einen Knoten gemacht, und die angestellte Wette gewonnen.

Ein Petschaft aufzudrücken, dessen Grund schwarz und einige Theile roth sind.

Man drücket ein ordentliches Siegel von rothen Wachs, und schneidet einige Theile, die roth seyn sollen, sauber aus, alsdann legt man das geschnittne wieder in das Petschaft, und drücket es auf ein neues schwarzes Siegellack, und so auch umgewendet.

E N D E.

8° H.
Künste

BSB Bayerische StaatsBibliothek
MDZ Münchener DigitalisierungsZentrum Digitale Bibliothek

Künste und Geheimnisse von Philadelphia zur Belustigung jedermanns Oder: Anweisung wie solche Künste und Geheimnisse zu erlernen

Amsterdam 1785

Augsburg, Staats- und Stadtbibliothek -- H 1245
urn:nbn:de:bvb:12-bsb11251939-4
VD18 12462594-001